ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

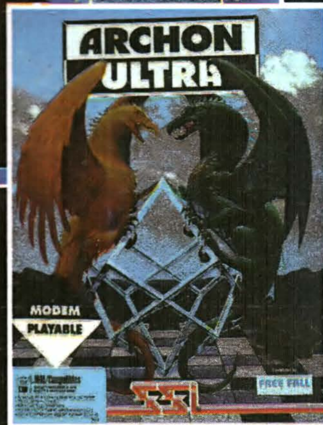
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

FOR IBM PC COMPATIBLES





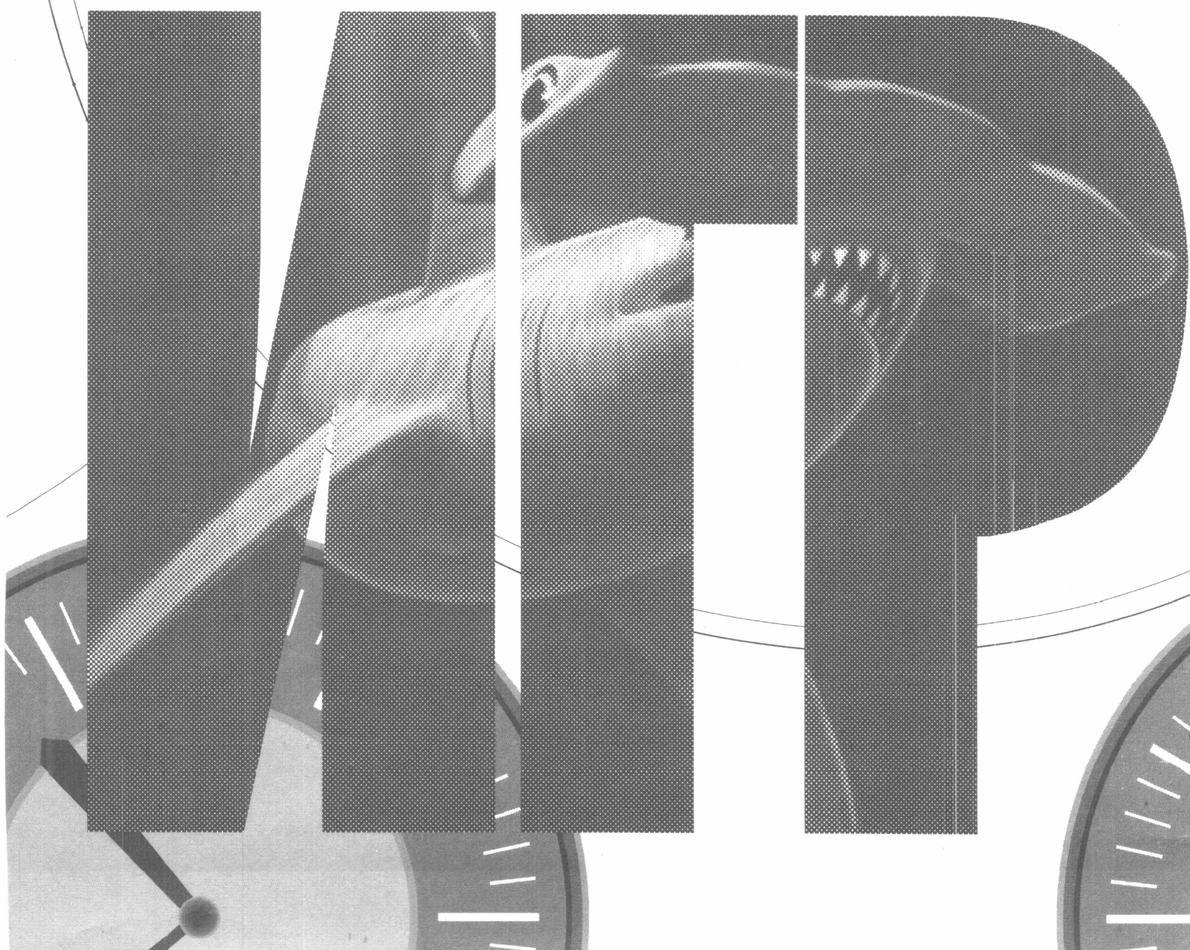




ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
I

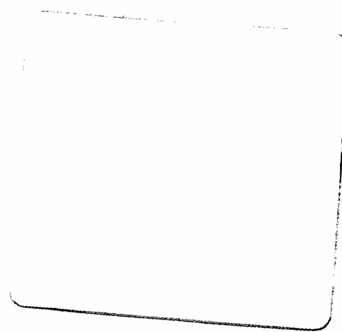
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫХ



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

«ФОЛИО-ПРЕСС»
Санкт-Петербург
1995



Автор-составитель
Водолеев С.Г.

ISBN 5-7627-0005-4

Уважаемый читатель! Мы представляем Вам первую книгу из целой серии, рассказывающей об играх для компьютера IBM.

Мир компьютерных игр, даже та его часть, которую занимает сектор IBM-овских развлечений, чрезвычайно обширен, разнообразен и допускает множество самых разнообразных подходов к своему рассмотрению. При создании данной книги мы стремились дать читателю универсальный продукт, который можно использовать как в познавательных, так и в справочных целях. Довольно большой раздел вступительных статей даст общую информацию о классификации игр, направлениях их развития и программных средствах и аппаратуре, необходимых для их успешного функционирования. Основной раздел описания игр содержит описания многих игр, в основном очень подробные. Практически, прочитав такую инструкцию, можно смело садиться за игру, не опасаясь никаких трудностей и подводных камней, здесь приведен максимум информации начиная от клавиш управления и кончая полным описанием сюжета. Почти к каждой игре основного раздела приведена цветная иллюстрация, как говорится, лучше один раз увидеть ....

В небольшом дополнительном разделе Вы сможете бегло ознакомиться с последними новинками мира игр, еще до конца не изученными. К сожалению, от момента завершения рукописи до выхода книги в свет должно пройти некоторое время, поэтому заранее просим прощения за некоторое вынужденное запаздывание.

При выборе игр мы не придерживались каких-либо жестких правил, брали как новые игры, так и довольно старые, но ставшие классическими. Мы старались более или менее соблюсти пропорции, описывая игры различных направлений. Спортивные игры обойдены вниманием в связи с их малой популярностью.

Приносим благодарность нашим экспертам Жене Матвееву, Мише Зрелову и Кириллу Волкову за неоценимую помощь при создании этой книги и надеемся на их сотрудничество в будущем.

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР

Каждый раз, когда заходит разговор о классификации, невольно вспоминается история о классификации животных, существовавшей в Древнем Китае. Система эта включала 26 разрядов животных и начиналась примерно так:

1. Животные, принадлежащие Императору
2. Бродячие собаки
3. Неисчислимые животные
4. Животные, издали кажущиеся мухами и т.д.

С классификацией игр дело обстоит примерно так же. Игры отказываются укладываться в жесткие рамки формальных схем, очень многие игры носят характерные признаки двух-трех категорий. Одним словом, претендовать на полноту и логическую завершенность классификации не приходится. К тому же по вопросам терминологии тоже нет единства.

Скорее, этот небольшой отрывок должен просто дать представление о возможно более широком спектре игр. Это не диссертация и не научное исследование, а скорее помощь в толковании терминов, часто встречаемых на страницах этой книги.

1. Аркадные игры (они же динамические)

Аркадная игра в своем чистом виде основана на быстроте реакции игрока, а также умении обращаться с клавиатурой или джойстиком. Эта разновидность игр на IBM не пользуется такой популярностью, как для телевизионных игровых приставок, но, тем не менее, аркадных игр существует очень много. Впрочем, есть разработанные шаблонные темы и жанры, все равно что жанры "вестерна" или "любовного романа" в мире литературы.

В первую очередь это самые примитивные "стрелялки" с видом сбоку или сверху. Самолетики, сокрушающие мириады врагов, одиночки-супермены с супер-оружием в руках, космические истребители... Всех различных тем и не перечислить. Конструкция остается одной и той же: игрок управляет небольшим объектом, который может носиться по экрану в любом направлении, а из-за краев появляются вражеские объекты противника; их надо уничтожать. Оружие в таких играх обычно не остается постоянным, а наращивается за счет средств, вырученных за уничтожение врагов. Игровые уровни почти всегда кончаются поединком с "боссом" - особенно большим и вредным противником. Для уничтожения "босса" нужно найти его слабое место и умело использовать его соответствующим применением тактики.

Отличный выход естественные агрессивные инстинкты находят в играх с единоборствами. Здесь тоже происходит деление на два подвида: турнирные игры и "уличные драки". В турнирных играх вы в любой момент сражаетесь с одним противником. Фигуры бойцов делаются достаточно крупными и красивыми, а для победы требуются изощренная техника, хитрость и знание психологии противника. Зато в "уличных драках" противников много... очень много! Приходится довольно шустро бегать по экрану, уворачиваться от одних и не позволять захватить себя "в клещи". Но фигурки бойцов гораздо более мелкие, да и техника победнее.

Отдельным разделом можно выделить разнообразные аркадные гонки. Здесь все проще, вид на трассу дается не из кабины, а со стороны или сзади машины. Все, что

требуется от водителя, - нормально вписываться в повороты и объезжать препятствия. Нельзя путать эти игры с программами-имитаторами автомашин.

Если все перечисленные выше жанры существуют очень давно, то жанр "виртуальной реальности" - продукт развития компьютерных технологий и аппаратной базы, позволяющий подменить ощущения реального мира искусственными ощущениями, поставляемыми компьютером. До идеального варианта, при котором игрок вообще "выпадает" из реального мира, еще, к сожалению, далеко. Пока что приходится довольствоваться динамическим синтезом трехмерного изображения "из глаз" - это касается окружающей местности и всего, что вы можете там увидеть. На сегодняшний день стопроцентного вживания в мир игры не происходит, но ожидается существенный сдвиг в этой области с началом массового выпуска на рынок специальных электронных "шлемов", формирующих изображение в пределах всего угла зрения. Мы не будем считать за "виртуальную реальность" примитивнейший синтез старой игры "Total Eclipse", так что начинается история жанра с "Wolfenstein 3D" (несмотря на то, что изображение там не было полноценно синтезировано). За пару лет "виртуальная реальность" на IBM сильно преобразилась в лучшую сторону.

На этом подвиды аркадных игр не исчерпаны, но, по крайней мере, эти распространены сильнее других.

"Чистых" и бездумных аркадных игр существует относительно немного, но даже и они хороши в качестве отдыха от напряженной интеллектуальной деятельности. Часто аркадная игра несет в себе существенные элементы логики - когда для успеха "логической" конечной цели необходимо предпринимать аркадные действия. Разновидностей таких смешанных игр много - и исследовательские игры с лабиринтами, несущие элементы приключенческой игры, и стратегические игры, где все приказы войскам отдаются в динамическом режиме, и ролевые игры... Одним словом, достаточно "скрестить" аркадную игру с другой игровой категорией, чтобы возникли затруднения с конкретной классификацией продукта.

2. Логические игры

Рассчитанные на любителей пошевелить мозгами, эти игры порадуют пытливый и любознательный ум. В них есть время неспешно подумать и спланировать свои действия для достижения цели.

В первую очередь, это компьютерные версии классических настольных и интеллектуальных карточных игр: шахматы, шашки, реверси, го, маджонг, бридж, преферанс и другие. Иногда компьютер способен играть довольно сильно и представлять собой интересного соперника; особенно это касается шахмат с их перебором комбинаций. А вот по части древнейшей из всех интеллектуальных игр - го - он и в подметки не годится приличному игроку, количество вариантов растет слишком быстро, и простой перебор не проходит.

Затем существует такой жанр, как красиво оформленные сборники головоломок. Обычно для завлекательности им придается некое подобие сюжетной линии. Любителей такого рода развлечений тоже хватает.

Выше уже говорилось, что логика и аркадные игры особенно часто переплетаются друг с другом в причудливый узел. Что тут первично, а что вторично, определить невозможно.

3. Ролевые игры

Мы не станем уделять этой теме много внимания сейчас, поскольку в книге ей посвящена отдельная статья. Просто напомним, что в ролевых играх вы можете перевоплотиться в персонажа (или сразу нескольких персонажей), живущих и действующих в вымышленном мире. Обычно целью ролевых игр является совершение подвигов и спасение целых миров; в общем, бегущий от реальности эскапист найдет в ролевой игре прекрасный способ провести досуг.

4. Имитаторы (они же симуляторы)

Имитаторы - класс игр, в которых игрок по возможности более реалистично управляет каким-либо аппаратом - самолетом, вертолетом, автомобилем, космическим истребителем, подводной лодкой или еще чем-нибудь. Игры, в которых осуществляется руководство сложными системами, тоже почему-то иногда относят к категории имитаторов ("SimCity" как имитатор города), но это выглядит не совсем логичным - такие игры лучше отнести к категории управленческих.

Во всех имитаторах игрок видит на экране то, что бы он видел из кабины управляемого им аппарата, а также необходимые приборы и датчики. Существуют имитаторы, где приборы занимают аж несколько экранов и выводят такую массу информации, что переварить ее игрок бывает не в состоянии.

Подавляющее большинство имитаторов воспроизводит боевые аппараты, и это немудрено - ощущение опасности поднимает качество восприятия игры. Из "мирных" имитаторов разве что "Microsoft Flight Simulator" завоевал сколько-нибудь заметную известность.

5. Управленческие игры

За последнее время популярность этих сложных, интеллектуальных игр сильно возросла. Объясняется это выходом сразу нескольких совершенно замечательных управленческих шедевров.

Предметом управления в подобных играх - сложная система, с большим количеством параметров и разнообразными способами оказания внешнего воздействия. Чем сложнее система, тем больше у нее потенциальных мест для отказа, и, следовательно, тем больше усилий приходится затратить для налаживания бесперебойной работы. К тому же нередко управлять приходится в реальном времени, поэтому интуитивные, быстрые решения становятся особенно ценными.

Выбор моделируемой системы не ограничивается ничем, кроме фантазии создателей игры. Объектом игры может стать современный мегалополис или луна-парк, секретная служба контрразведки или колония на далекой планете. Соответственно в играх бывает сделан акцент на политические или экономические решения, но вовсе не обязательно моделируемая система должна относиться к человеческому сообществу! Бывают и управленческие игры, где игроку приходится руководить развитием замкнутой биологической системы. Единственное обязательное требование - это, конечно, интерес и увлекательность происходящего, чтобы игроку не было скучно.

6. Стратегические игры

К категории "стратегических" мы отнесли все игры, где необходимо руководить военными действиями на уровне командира любого ранга. Очень часто здесь стоит

задача управления не только войсками, но и экономическими ресурсами, то есть "тылом".

Наиболее традиционными стали так называемые "wargames" ("Военные игры"). Общая схема игр этого семейства происходит от специфических настольных игр, воспроизводящих военные конфликты. Перенос их на компьютерную основу оказался весьма удачным, поскольку игроки избавились от утомительных вычислений разных цифровых показателей - соотношений сил, вероятности победы и т.д.

Действие стратегических игр может происходить в мирах героической фэнтези, где волшебные создания ведут бой с помощью магии и холодной стали. С другой стороны, во многих стратегических играх, наоборот, сражения имитируются с максимальным реализмом, вплоть до ссылок на конкретно существовавшие (или существующие) боевые единицы.

Интересно бывает перекроить ход истории по-своему в исторических играх этой категории. Часто в них предусматривается два режима, с реальной исторической обстановкой и вымышленной.

По способу управления войсками стратегические игры делятся на динамические (игры реального времени) и статические. В первой разновидности приходится отдавать приказы войскам так, чтобы поспеть за стремительно меняющейся исторической обстановкой, а вот второй противник будет терпеливо ждать, пока вы отдадите все приказы своим войскам, и лишь потом начнется очередная фаза сражения.

7. Приключенческие игры (quest, adventure)

Некогда эта категория игр пользовалась особой любовью производителей игровых программ. В последнее время интерес к приключенческим играм несколько упал из-за того, что в этом жанре не было сделано особо интересных или оригинальных открытий, и количество выпускаемых приключенческих игр существенно сократилось.

В приключенческой игре имеется некоторая последовательность действий, порой совершенно неочевидных, которые приводят к развитию сюжета и в конечном счете позволяют успешно пройти игру. Отыскание этой последовательности действий и входит в обязанности игрока. Большей частью приходится руководствоваться методом проб и ошибок, редко когда можно до всего дойти на рациональном уровне.

В самых ранних приключенческих играх никакой графики не было и в помине. Общение пользователя с компьютером шло на уровне текстовых описаний и текстовых команд на английском. Несколько позднее в приключенческие игры стала вводиться графика, и на экране можно было проследить за действиями героя игры. Стало проще управлять движениями и перемещениями героя - вместо того чтобы, отдавать команду типа "Идти на северо-запад", достаточно просто управлять ходьбой героя с клавиатуры или отправить его в нужное место щелчком клавиши мыши.

Еще позднее интерфейс приключенческих игры стал упрощаться. Команды на английском языке были заменены относительно небольшим перечнем глаголов и существительных, в диалогах реплики тоже выбирались из нескольких доступных вариантов.

Современным приключенским играм присущ графический интерфейс со значками-пиктограммами, это стало неписаным стандартом для их создания. Впрочем, не все придерживаются такого мнения, и приятное разнообразие продолжает сохраняться.

8. Спортивные игры

По названию совершенно ясно, что речь идет об имитации спортивных игр и соревнований. Это весьма специфическая область, и поклонников у нее куда меньше, чем у всех прочих, по крайней мере, в нашей стране.

Представленные в этой категории игры не так уж разнообразны. Преобладают американские специфические виды спорта - американский футбол, регби, бейсбол, хоккей, футбол. Очень часто можно встретить компьютерный гольф; закатывание шариков в лунки на фоне красивой природы замечательно успокаивает расшалившиеся нервы.

9. Обучающие игры

Это вообще особая категория. Таких игр мало, но зато иной раз они поражают неожиданностью подхода к обучению чему-либо - как взрослых, так и детей. Есть программы, в легкой и ненавязчивой форме обучающие анатомии и палеонтологии, языкам и правилам написания английских слов. Чтобы вовлечь обучаемого в состояние спортивного азарта, используются самые разнообразные ухищрения.

Заключение

Делить игры можно не только по тематическому признаку, но и по другим параметрам. Например, особую категорию составляют игры, где могут принимать участие несколько игроков, двое или более. Соревнование живых людей приносит гораздо больше волнения и азарта, чем соревнование с “бездушной” машиной - ведь противники относятся примерно к одному классу, и победит сильнейший.

Конечно, двое игроков смогут играть на одном и том же компьютере и на одной и той же клавиатуре. Это неплохо, но не всегда хочется показывать противнику все, что ты делаешь на экране. Гораздо больше удовольствия от игры на двух разных машинах, связанных по локальной сети, модему или нуль-кабелю (нуль-модему). У каждого игрока свой экран, видит он только то, что ему положено. Правда, учитывая качество наших телефонных линий, игра по модему не так надежна - связь склонна часто обрываться.

О РОЛЕВЫХ ИГРАХ.

Ролевые игры, или иначе RPG (Role Playing Games) появились задолго до того, как был создан первый персональный компьютер. Это замечательное времяпрепровождение получило "второе дыхание" с широким распространением персональных компьютеров, поскольку компьютер идеально подходит как средство избавить игроков от нудных вычислений.

Идея ролевой игры состоит в том, чтобы построить как можно более реальную и подробную модель воображаемого мира, где проходят приключения игроков. Хотя этот иллюзорный мир и не существует реально, воображение игроков и красноречие ведущего должны "оживить" его. Этот мир подчиняется некоторым правилам, на которые обычно влияет исход бросков кубиков (для некоторых случаев применяются не обычные шестигранные кубики, а десяти- или двадцатигранные). Каждый из участников управляет неким персонажем, живущим в этом воображаемом мире. Этот персонаж как бы становится воплощением игрока и повинуется всем его решениям (считайте, что игрок становится его подсознанием). Поскольку игрок вживается в роль абстрактного персонажа,такие игры называются ролевыми. Система правил детально описывает все, что касается персонажа, а также всех повседневных или выдающихся событий, которые с ним происходят. Персонаж наделяется обширным набором численных характеристик, определяющих разнообразные аспекты его способностей (сила, ловкость, телосложение, интеллект, мудрость и т.д.). По мере того, как проходит его жизнь в вымышленном мире, характеристики постепенно улучшаются.

Естественно, миры ролевых игр сильно отличаются от нашего повседневного. Да и какой интерес имитировать то, с чем и так сталкиваешься каждый день. Обычно миры возбуждают фантазию и служат прекрасным способом бегства от скучного реального мира (куда более захватывающим, чем книги или кино - ведь здесь можно самому участвовать во всех событиях). Прекрасным примером становятся игры в мирах "фэнтези". Еще одна цель игры - живое дружеское общение, перенесенное на иную основу.

Хотя фактически персонаж является не более чем набором цифр-показателей, для игрока это его второе "я" становится родным и близким. Сухие цифры преображаются в существо из плоти и крови, а гибель персонажа вовлекает нормального игрока в многодневную меланхолию.

Все остальное, что есть в иллюзорном мире ролевой игры, тоже подчиняется броскам кубиков и набору правил. Правила и кубики регулируют все, в том числе силу и агрессивность встреченных в странствиях врагов - а их там немало!

Все RPG, действие которых происходит в фэнтези-мирах, имеют очень много общего, и базовые принципы у них одинаковы. Поскольку эти принципы без особых изменений перекочевали и в компьютерные RPG, стоит остановиться на них подробнее.

Каждый персонаж обладает своей профессией, причем каждый игрок выбирает профессию, исходя из своих личных предпочтений. У каждой профессии есть свои плюсы и минусы, нет профессий универсально хороших или универсально плохих.

Профессия налагает свой отпечаток на средства, которыми персонаж пользуется для достижения определенной задачи; скажем, чтобы открыть сундук, боец просто взломает его, маг произнесет "отпирающее" заклинание, а вор пошурует в замке отмычкой. Иногда у персонажа имеется две или более профессии одновременно. Расплатой за "универсальность" становится более медленный прогресс во всех этих областях.

Важнейшим показателем является уровень персонажа. Он показывает, каких высот достиг персонаж в своем развитии и насколько хорошо владеет своей профессией. Повышение уровня увеличивает некоторые показатели персонажа, отчего возрастает его "боеспособность". Для того, чтобы достичь нового уровня, обычно нужно набрать некоторую сумму очков опыта (experience). Они даются за уничтожение монстров, открытие тайников, успешное решение загадок и тому подобные вещи, которые требуют от игрока недюжинных усилий.

С врагами приходится сражаться оружием, которое тоже обладает своими параметрами (весом, размером наносимых повреждений, магическими свойствами и т.д.) и подчиняется своим правилам. Не каждый вид оружия может быть применен любым персонажем. Конечно, клинки - удел бойцов, рейнджеров и других драчунов, а маги и клерики не унижаются до размахивания мечами и булавами. Они могут обращаться разве что с кинжалами или посохами. Магический посох или отравленный кинжал может, впрочем, разить получше любого меча. Бывает оружие, которое вообще может быть использовано только персонажами одной профессии. В этом отношении характерны персонажи-ниндзя с их жутковатым арсеналом смертоносных средств (сюрикены, мечи ниндзя-то и т.д.).

Кроме оружия, непременным атрибутом воина являются разнообразные доспехи, от простейших кожаных рубах до непробиваемых пластинчатых панцирей. Доспехи тоже могут надеваться на персонажей определенных профессий. Маги вместо доспехов пользуются различными волшебными мантиями. Доспехи влияют на очень важную характеристику персонажа - класс доспехов, Armor Class (AC). Это единственный показатель, низкие значения которого в большинстве RPG лучше высоких; хороший AC обычно бывает отрицательным. Чем ниже AC персонажа, тем труднее будет нанести ему ранение.

Для сведущих в искусстве магии (маги, клерики, паладины и проч.) существует мощная и развитая система заклинаний. Маги пользуются многими отраслями мистической науки - некромантия, тавматургия, повеление стихиями (элементалисты), создание иллюзий и т.д. Любой знаток ролевых игр запросто объяснит, чем маг-некромант отличается от мага-повелителя стихий, в чем специфика иллюзионной магии и какая разновидность волшебства поможет найти спрятанное поблизости золото. Не удержимся от какого-нибудь оригинального примера: "Танец Костей. ... Если заклинание окажется успешным, то скелет жертвы наделяется самостоятельной жизненной силой и начинает двигаться против воли обладателя. Затем некромант производит проверку Устойчивости заклинания. Если результат превышает Силу жертвы или равен ей, то некромант может контролировать все движения жертвы" ("EarthDawn").

На арсенал используемых заклинаний влияет уровень персонажа. У мага имеется книга заклинаний, куда он прилежно записывает все известные ему заклинания. Наиболее распространенный подход заключается в использовании "пунктов магии". Каждый маг располагает некоторым числом этих пунктов, и применение любого

заклинания их расходует. Чем сложнее и эффективнее заклинание, тем дороже оно обходится в "пунктах магии". Когда "пункты магии" кончаются, для их восстановления понадобится отдых.

Новые заклинания могут просто появляться в книге заклинаний с повышением уровня (считается, что они там были и раньше, просто неопытный маг не мог их правильно прочитать). Иногда бывает так, что маги находят свитки с написанными на них заклинаниями. Можно один раз применить этот свиток - он бесследно исчезает, но на применение свитка не расходуются "пункты магии". А можно переписать содержимое свитка в книгу заклинаний. Свиток тоже пропадает, но зато в будущем заклинание оказывается в книге для применения.

Важнейшим звеном ролевой игры является ведущий, "гейм-мастер". Он не участвует в игре наравне с другими, но именно его умение и квалификация становятся важнейшим звеном успеха. Его слово является высшим законом в игре. Когда ведущий постоянно забывает, по какой формуле вычисляется та или иная вероятность, и лезет в руководство по игре, когда у него не хватает фантазии для быстрой реакции на неожиданные повороты сюжета, игра превращается в сущее мучение для всех участников. И наоборот, хороший ведущий с блеском проводит игру и способен импровизировать на ходу, не прибегая к книжкам, и тогда проведенные за RPG вечера оставляют прекрасные воспоминания.

Выглядит все примерно так. Компания собирается в одном месте и приступает к игре заново или продолжает прерванное при последней встрече приключение. Ведущий описывает игрокам то, что они видят и слышат, и получает от них ответное описание их действий. Игроки могут задать ведущему любые вопросы ("А смогу я поднять этот большой камень?"), и, если ведущий сочтет возможным, он ответит. Иногда на получаемую от ведущего информацию влияют броски кубиков, например, когда ведущий проверяет, хватит ли у игрока наблюдательности заметить предмет, мимо которого он идет.

Как ни странно, в конечном счете ролевые игры не имеют какой-то великой конечной цели. Вернее, цель эта состоит в том, чтобы максимум людей приятно провели время и получили удовольствие от хитросплетений сюжета. Впрочем, для того, чтобы игроки могли все же стремиться к некоторой цели, сюжет делится на небольшие "приключения", каждое из которых можно успешно закончить. Еще одно общепринятое правило - ведущий НЕ играет против игроков, то есть не старается в роли некоторого "бога" обрушить на них максимум несчастий и в конечном счете прикончить.

Выбор персонажа - дело очень непростое, обычно игроки сами выбирают основные параметры: пол, возраст, расу и род занятий персонажа. Одним нравится делать персонажей похожими на себя, другие, наоборот, получают острые ощущения от полного несходства персонажа с прототипом. Допустим, в упоминаемой ниже системе "AD&D" возможен какой-нибудь такой стартовый набор для персонажа: орк - мужчина - возраст 50 лет (для орка - самый расцвет сил) - вор. Далее при генерации персонажа ведущий определяет конкретные параметры с учетом решения игрока. На этот счет тоже существует своя система правил.

Из всех игровых систем самой старой и одновременно самой разработанной является "Dungeons & Dragons", а ее усовершенствованный вариант - "Advanced Dungeons & Dragons", сокращенно "AD&D", видимо, стал самой популярной ролевой игрой в мире. Действие в ней происходит в мире "фэнтези" с драконами, гоблинами и

другими созданиями. Конечно, помимо острого меча здесь нередко идет в ход магия, ее виды многочисленны и разнообразны. Документация по "AD&D" занимает много сотен страниц. Игровая система "AD&D" имеет несколько "игровых линий", то есть отдельных специфичных игровых миров - "Forgotten Realms", "Dark Sun", "Dragon Lance", "Spelljammer"...

"Фэнтези"-RPG, пожалуй, составляют наибольшую часть из ролевых систем. Помимо известнейших "AD&D", есть и другие неплохие серии - "Rune Quest", "Earthdawn". В каждой серии выходят не только сборники правил и описания новых приключений в помощь ведущему, но и просто художественная литература, которая помогает игроку глубже почувствовать атмосферу игры. Кстати, и у нас сейчас начали выходить книги из серии "AD&D", но почему то без упоминаний об игровой линии, породившей их. Это книги о драконах из игровой линии "Dragon Lance", это книги о Муншаез из игровой линии "Forgotten Realms"... Все эти книги существуют, как ни парадоксально, лишь благодаря RPG.

Кроме фэнтези RPG встречаются и другие миры. В ролевой игре "MechWarrior" (просьба не путать с одноименной компьютерной игрой) события происходят в XXXI веке, когда покоренные человечеством и обитаемые звезды Внутренней Сферы стали котлом сплошных междоусобных войн между Великими Домами. Столетия войн привели к упадку технологии, секреты производства сложного и "интеллектуального" оружия забыты. Главной силой войн Наследия становятся "мехи", многометровые шагающие машины. Один такой робот несет невероятную огневую мощь и способен решить исход сражения - если только другая сторона не выдвинет похожего противника. Игра относится к жанру "научно-фантастических RPG", она исключительно милитаристская и очень, очень захватывает. А вот в мире игры "Shadowrun" из-за мутаций в наш человеческий мир вернулась магия и возродились вымершие типы созданий - эльфы, тролли, гномы... Вот так в начале XXII века по неуправляемым городам, объявленным "милитаризированными зонами", носятся мотоциклы с панкующими эльфами и орками, а на колясках мотоциклов стало модно укреплять тяжелые пулеметы. Улицы стали джунглями, где выживает лишь сильнейший, например - "уличный самурай", у которого дорогие кибернетические трансплантанты заменили нервную систему и превратили его в сверхчеловека. Но, впрочем, довольно, об этом - в другой раз. Пока ограничимся замечанием: "Shadowrun" относится к типу смешанных RPG.

Такое замечательное явление, как классические RPG, в которых компьютер необязателен, к сожалению, мало известно в нашей стране. Во многих городах имеются небольшие кружки, где увлеченно режутся в "AD&D", но связаться с такими кружками не так легко. Постороннему же человеку литературу по RPG и сборники правил достать почти невозможно. В этом смысле компьютерные RPG куда более демократичны и доступны.

Компьютер в роли ведущего обладает как достоинствами, так и недостатками. "Плюсы": компьютер куда быстрее считает, всегда помнит все формулы и играет тогда, когда вам этого хочется. "Минусы": он начисто лишен воображения и предлагает только то, что придумают ветераны ролевых игр, работающие над созданием игры. Недостижимой мечтой остается компьютер, который бы сам придумывал и строил полноценные приключения для ролевых игр. Маленький шаг вперед в этой области делает игра "Dungeon Hack", где компьютер сам строит лабиринты, выбирает и расставляет монстров и т.д.

Первая, известная нам, компьютерная ролевая игра для машин IBM называлась "Rogue". Графика в ней вообще отсутствовала, и главный герой в виде улыбающейся рожицы из начала ASCII- таблицы бегал по лабиринтам, построенным из символов псевдографики. Тем не менее, основные атрибуты RPG присутствовали: и характеристики, и набор разнообразных предметов, и монстры. А вот сюжета у "Rogue" не было, игра была направлена исключительно на исследование лабиринтов. Кстати, такая идея, незамутненная графическими изощрениями, оказалась на удивление живучей, и у "Rogue" появились продолжения : "Valhalla" и "Ragnarok". В них происходит явный уклон в скандинавскую мифологию, главный герой даже встречается с богами в Асгарде. Впрочем, обе эти игры идут уже с применением довольно посредственной графики в виде сверху, но зато "дух Rogue" сохранен в полной мере. "Dungeon Hack" - тоже несомненный наследник "Rogue", но вместо вида сверху здесь использован вид из глаз в стиле игры "Eye of the Beholder", о которой речь пойдет ниже.

Большинство компьютерных RPG выпускается в виде сериалов с продолжениями, причем персонажей обычно можно переносить в следующую серию через сохранение игры в конце предыдущей.

Конечно, фирма "TSR", обладатель авторских прав на "AD&D", не упустила прекрасного шанса, и первые компьютерные игры с торговой маркой "AD&D" появились давно. В них полностью сохранена игровая система, но в роли ведущего выступает компьютер. К тому же каждая игра представляет собой одно большое приключение с четкой конечной целью.

Оформление всех упомянутых ниже игр построено на примерно одинаковой идее, то есть на экране монитора имеется небольшое "окошко" для вида из глаз, а все остальное занято вспомогательной информацией о членах команды. Качество вида из глаз совершенствуется от игры к игре, но все равно оставляет желать лучшего.

Поскольку в обычных RPG участвует несколько человек, то обычно они странствуют командой для достижения общей цели. Да и вообще, одному человеку управиться бывает трудно. Если он выберет себе в качестве персонажа бойца с могучими бицепсами, то наверняка боец этот не будет отличаться умом и не сможет найти элементарную потайную дверь, обезвредить ловушку или заклинанием превратить в порошок десяток зомби, или... Одним словом, командой действовать куда проще.

В компьютерных RPG тоже обычно путешествует не один человек, а команда из пяти-шести. Обычно среди них один-два сильных бойца, маг для боевых заклинаний, священник для лечения и защитных заклинаний, вор для открывания закрытых дверей и сундуков. Всей этой командой и нужно управлять в игре.

Среди лучших "классических" игр серии "AD&D" - "Pool of Radiance", "Curse of the Asure Bonds", "Secret of the Silver Blades", "Pool of Darkness". Все они относятся к игровой линии "Forgotten Realms" и обладают сквозным объединяющим сюжетом и отрицательным героем, демоном Тирантраксом. Графика от игры к игре постепенно совершенствовалась, но вообще самой сильной стороной этих игр является отличный сюжет.

К игровой линии "Dragon Lance" относится серия о стране Кринн, где положительные рыцари на драконах сражаются со злыми тварями-драконидами. Это "Death Knights of Krynn", "Champions of Krynn" и "Dark Queen of Krynn".

Весьма оригинальна игровая линия "Spelljammer". В ней через пустоту и мрак

космоса плывут деревянные корабли, защищенные от вакуума лишь пузырем воздуха (благодаря действию специального заклинания). Раса отрицательных неогов занимается пиратством и нападает на такие корабли, причем в космических сражениях применяются архаичные катапульты и баллисты. Пока что нам известна только одна игра из этой линии, она и называется "Spelljammer".

Игра "Shattered Lands", созданная по игровой линии "Dark Sun", сильно отличается своим внешним оформлением. Здесь уже нет вида из глаз, а действия команды, все перемещения и сражения показаны в виде со стороны (в ранних играх так показывались только сражения). Главными героями мрачноватого мира гаснущего солнца становятся профессиональные гладиаторы. В скором времени выйдет вторая игра из этой серии.

Похожий подход использован и в оформлении нового хита "Al-Qadim: Curse of the Genie", основанного на экзотике арабских сказок. Надо сказать, этот яркий, красивый мир угнетает куда меньше, чем классические "темные миры", так что фирму можно поздравить с удачной сменой тематики.

"Технократическая" линия фирмы представлена играми из серии о космическом супермене Баке Роджерсе ("Buck Rogers"). Несмотря на полную смену фэнтези-антуража, наблюдательный без труда заметит, что принципиальных отличий от раннего "Pool of Radiance" нет. Вместо заклинания или стрелы противника поражает гранатомет или моноволоконный меч, ну и что?

Интерфейс от игры к игре сохранялся почти в первозданном виде, он был четко ориентирован на клавиатуру. Хотя в поздних играх мышь поддерживается, все равно с клавиатуры играть удобнее. По поводу удобства интерфейса существуют диаметрально противоположные мнения. Очень большим достоинством всех этих игр являются сражения, которые хотя и происходят в двумерной плоскости, показаны в псевдо-трехмерной проекции. В таких сражениях искусный тактик, который вовремя отведет свои силы, спрячет их от опасного удара, или выдвинет в нужный момент, сможет одержать победу даже над превосходящими войсками противника.

Недостаточное качество вида из глаз во всех играх фирмы "TSR" побудило фирму "Westwood" взяться за ролевую серию "Eye of the Beholder". Для справки, Beholder - это большое существо в виде шара с одним глазом и зубастой пастью, людоед и искусный маг. Акцент в играх этой серии сделан на странствиях в лабиринтах, полных монстров, ловушек и потайных дверей. Очень часто для того, чтобы преодолеть препятствие, приходится шевелить мозгами самому игроку (вместо того, чтобы, например, отдать команду: "В течение 2 часов гному искать потайную дверь"), но обычно головоломки вполне решаемые. Вид из глаз тоже занимает не очень большую часть экрана, но к нему никаких претензий нет - он просто великолепен, а вот сюжет, мягко говоря, хромает.

Характерной стороной "Eye of the Beholder" стал динамический режим ведения сражений. Если в играх фирмы "TSR" можно было не спеша подумать и распределить действия членов команды, то здесь только успевай щелкать мышью.

Вторая часть "Eye of the Beholder" смотрелась куда лучше первой. На этот раз главным противником оказывается вероломный и злой маг, заправлявший храмом Черной Луны. Видимо, вторая часть стала апогеем серии, потому что в третьей ничего принципиально нового или интересного уже не оказалось, и интерес игроков стал постепенно угасать.

Почувствовав, что совершена ошибка, фирма "Westwood" постаралась исправиться. Их новый сериал - "Lands of Lore" - просто великолепен по уровню графического оформления. К тому же отпала раздражающая необходимость самому рисовать карты лабиринтов, в "Lands of Lore" они строятся автоматически. Однако с определенного момента головоломки становятся абсурдно сложными и запутанными, рассчитанными не на логику, а на простой перебор комбинаций. Впрочем, многочисленным поклонникам "Eye of the Beholder" это, как ни странно, нравится.

Если в классических компьютерных RPG персонаж проходил мимо, скажем, лежащего меча, то на экране появлялась надпись, извещающая его об этом, или, по крайней мере, призыв пошарить в окрестностях повнимательнее. А вот в Westwood'овских RPG игроку приходится следить и за тем, что лежит на земле, и за стенами... Иногда это отвлекает от сюжета (который и так не ахти) и привносит дополнительное раздражение.

Малоизвестная фирма "Sir-Tech" прославилась своим ролевым сериалом "Wizardry". Нам неизвестно, есть ли у этой фирмы другие продукты, или она специализируется исключительно по "Wizardry". На сегодняшний день известно о существовании восьми серий, но наибольшей известностью пользуется "Wizardry-7: Crusaders of the Dark Savant". Графическое оформление этих игр не идет ни в какое сравнение с великолепием "Lands of Lore", но зато "Wizardry" выигрывает за счет изощренного сюжета. Возьмем на себя смелость утверждать, что "Wizardry" имеет самый хороший сюжет из всех известных компьютерных RPG. Игрок здесь не привязывается к жесткой линии прохождения игры, а может выбрать, к какой из воюющих сторон присоединиться и кому оказывать услуги. Можно также бегать от одной стороны к другой, постоянно меняя хозяев.

Это единственная из серий RPG, где со встреченными персонажами можно (и нужно!) общаться на английском языке, получая таким образом ценную информацию. Если не догадаться, как правильно сформулировать вопрос, можно упустить что-то важное и потом теряться в догадках.

Кстати, помимо сюжета, "Wizardry" держит пальму первенства и по размерам игрового мира. Он воистину громаден и содержит многие сотни лабиринтов. Этот фактор в совокупности с запутанным сюжетом и сложными загадками делает игру очень и очень сложной (это самая сложная RPG из известных ныне).

Сериал "Might & Magic" (вышло пять игр) успешно конкурирует со всеми перечисленными выше. Графическое оформление здесь лишь ненамного уступает изделиям "Westwood". Для сериала характерна изощренная, но абсолютно логичная и продуманная система магических заклинаний, сильно облегчающая жизнь игрока. Есть здесь и еще одно маленькое "открытие": в большинстве населенных чудовищами областей есть специальный "рассадник", если найти его и уничтожить, то новые чудовища появляться не будут (а перебить старых - дело техники). Заставки и межсюжетные ролики "Might & Magic - 5" поражают воображение своим качеством мультипликационной графики, даже "Lands of Lore" немножко не дотягивает до такого уровня. У "Might & Magic - 5" есть еще одно оригинальное свойство: в нее ПОЛНОСТЬЮ входит игра "Might & Magic - 4"!

Для получения всяческих благ игроку необходимо выполнить множество мелких заданий, как правило, они сводятся к необходимости принести какой-то предмет или прикончить некоторого злодея. Так что "Might & Magic" оказывается существенно проще других ролевых игр, и это многих радует. Не надо особенно напрягаться и

ломать голову, действие в чистом виде. Даже если не сможешь справиться с очередным заданием, ничего страшного, это обычно не так критично для прохождения игры.

Сюжет игр этой серии обычно довольно бесхитростен и прост, он служит лишь для того, чтобы как-то объединить все полученные в ходе игры задания. Графическое оформление самой игры лишь чуть-чуть уступает изделиям "Westwood".

Игровой сериал "Ultima" постоянно развивался и изменялся. Его создатели пытались найти оптимальную форму - и, похоже, нашли ее! В ранних играх сериала был использован популярный вид "сверху/сбоку", без вида из глаз. Сюжеты были очень и очень неплохи, в них постоянно присутствовал один основной герой - Аватар, добродетельный до отвращения. Его сопровождала команда друзей, все вместе они совершали добрые дела и боролись с нехорошим демоном Стражем. Из серии несколько выпадали две игры под названием "Ultima Underworld", но о них речь пойдет ниже. А вот последняя игра сериала - "Ultima-8: Pagan" - сильно изменилась и теперь поражает масштабностью и размахом своего трехмерного мира. Все, что происходит с главным героем игры - Аватаром - показано здесь в трехмерной проекции изумительного качества. Все движения естественны и плавны, даже соблюдаются законы физики (брошенный камень описывает плавную дугу в воздухе или отскакивает при ударе об стенку). Сюжет игры тоже очень хорош, вам предлагается многое выяснить о мире, где происходит действие, и с помощью полученных знаний укротить четырех злых Титанов. Кстати, в "Ultima-8" Аватар бродит и сражается в одиночку.

Популярен у нас сериал "Ishar" французской фирмы "Silmarils". Очень трудно найти в нем какие-то нестандартные или оригинальные элементы. Все до крайности стандартно, хотя это вовсе не значит "плохо"! Вполне добротно выполненная RPG в стиле фэнтези, с дискретными перемещениями и неплохим видом из глаз. Сюжет вполне удовлетворительный.

А как же широко известная фирма "Microprose"? Вообще-то RPG не относится к их специфике, но совсем игнорировать популярный жанр было нельзя, поэтому была выпущена совсем даже неплохая игра "Darklands", выполненная вклассическом стиле RPG. Местом действия в ней становится Германия времен средневековья, спроецированная на фэнтези-мир. "Darklands" привлекает отлично выполненными сражениями и своеобразным миром, но кому-то все происходящее может показаться чрезмерно мрачным.

Действие другой RPG этой же фирмы - "Legacy" - происходит в доме с привидениями. Ваш герой, наделенный магическими способностями или просто большой физической силой и здоровьем, лихо расправляется с ордами призраков и зомби, заселившими старый особняк и ищет ключи к тайне особняка: тайники, полуобгоревшие дневники в каминах и т.д. Игра обладает уникальным оконным интерфейсом, любое из игровых окон можно масштабировать, перемещать и т.д., придавая экрану наиболее удобный вид.

Из других компьютерных ролевых игр, действие которых происходит не в фэнтези-мирах, можно порекомендовать разнообразные космические саги. В "Hard Nova" вам придется управлять действиями команды межпланетных наемников, выполняющих многочисленные задания разных политических сил. Задания порой противоречат друг другу. Сложная политическая обстановка в Солнечной системе дополнительно затрудняется внешней угрозой - зондами непонятного происхождения, проникающими в систему.

"Planet's Edge" фирмы "New World Computing", возможно, является самым достойным представителем космической RPG. Развитие сюжета начинается с того, что планета Земля в результате неосторожного эксперимента проваливается в дыру пространства/времени. Чтобы выудить ее оттуда, нужно собрать некое загадочное устройство из многих компонентов, а заниматься этим должен персонал научной базы, оставшейся на Луне. Все компоненты устройства разбросаны по разным уголкам большой Галактики. Ваша команда начинает исследовать ближние сектора, попутно открывает различные новые технологии для строительства более мощных космических кораблей и вспомогательных целей. Игра интересна тем, что в ней помимо классических пошаговых сражений в виде сверху имеется режим аркадных сражений в космосе, в духе известного "Star Control". Хитросплетения сюжета не уступят хорошему фантастическому роману.

С неосторожного эксперимента начинается и "Megatraveller - 2" (была, конечно, и первая часть, но она уж очень старая). На вашей планете была обнаружена машина, оставшаяся от древней цивилизации. Чтобы узнать, что делает эта машина, ее просто включили (!). Как выяснилось, машина производит непонятную розовую слизь, причем такими темпами, что планета через некоторое время окажется полностью затопленной. Остановить машину не удается. Команда исследователей отправляется в другие миры искать решение проблемы. Найти это решение в гигантском мире "Megatraveller - 2" будет очень непросто, только собранная полезная информация будет вести вас по нужному пути. Кроме классических хождений по поверхности планет, в виде сверху имеется занятный режим облета планеты по орбите и сканирования поверхности.

Пожалуй, на этом мы закончим рассмотрение компьютерных вариантов классических RPG. Конечно, этот обзор далеко не полон, в нем упомянуты лишь самые известные и популярные продукты. Но есть и другие игры, лежащие на стыке RPG и других игровых жанров.

Интереснейшим представителем "виртуальных реальностей" с синтезом вида из глаз является "Shadowcaster". Подробно вы можете прочитать об этой игре на страницах нашей книги. Вообще говоря, "Shadowcaster" скорее относится к динамическим играм, но ролевые элементы в нем тоже немаловажны.

Аналогичный подход в области формирования изображения применен и в двух "отступниках" сериала "Ultima" под названием "Ultima Underworld", части 1 и 2. Подземные миры, куда попадает Аватар, синтезируются на экране такими, какими вы их должны увидеть своими глазами. К сожалению, эти игры были едва ли не первыми представителями жанра "виртуальной реальности" в компьютерных играх, и на фоне более современных игр они производят куда меньшее впечатление.

Куда сильнее выполнена игра "Arena: the Elders Scrolls". Во-первых, здесь никто не ограничивает вас подземельями, можно ходить и сражаться в лесах или на равнинах, так что разнообразия гораздо больше. Во-вторых, качество синтеза гораздо выше. В-третьих, если у вас нет компьютера с процессором i80486 с частотой не менее 50 Мгц, эта игра пойдет очень заторможенно, даже не стоит и пытаться.

Мир готических ужасов "Ravenloft" явно тяготеет к RPG, "виртуальная реальность" в нем выполнена послабее. Особенно это касается окружающих фоновых пейзажей и качества синтеза. Однако авторы, похоже, и не задавались целью воспроизвести точное подобие реального мира, а делали акцент на сюжете и ролевых сторонах игры.

Если во всех этих играх синтезировался вид из глаз, то в игре "Betrayal at Krondor" используется синтез трехмерного вида окружающей местности, где перемещаются герои. Вообще говоря, "Betrayal at Krondor" унаследовал общую концепцию изображения от оригинальной старой игры "Drakkhen". Игра эта была очень хороша, но немного раздражала EGA-графикой. Оригинальная система заклинаний в ней немножко напоминала концепцию "Ultima", то есть любое заклинание шифровалось специальными иероглифами.

А вот представители другого жанра - приключенческого. Известная игра фирмы "Sierra on-Line" под названием "Quest For Glory" - это приключенческий "quest" с сильными элементами RPG. Главный герой обладает полным комплектом характеристик (силой, уровнем магии и т.д.), да и вообще в начале игры предлагается выбрать "профессию" персонажа.

В жутковатом мире будущего происходит действие игры "Bloodnet" (фирма Microprose"). Главный герой странствует по Нью-Йорку начала XXI века, а также может через специальный терминал попадать в "киберпространство" и путешествовать там (кстати, киберпространство тоже населено своими хищниками и врагами - сторожевыми программами).

"Veil of Darkness" переносит вас в Трансильванию 30-х годов. Вы оказываетесь в роли пилота самолета, потерпевшего катастрофу. Здесь вам придется раскрыть подоплеку происходящих событий и сразиться с самим графом Дракулой, терроризирующим округу.

ЭТО НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ.

Эта небольшая глава посвящена файлам конфигурации системы, AUTOEXEC.BAT и CONFIG.SYS. Эти файлы обрабатываются только при начальной загрузке компьютера и определяют многие важнейшие параметры его работы. Неискушенный пользователь предпочитает не менять их содержимое, поскольку слабо представляет, что в них можно и нужно менять, а что следует оставить неприкосновенным. Большая часть проблем, которые возникают от неудачной настройки этих файлов, связана обычно с управлением памятью.

Трудно найти компьютер, на котором стоял бы всего 1 Мб памяти - 4 Мб стали широко распространенным стандартом. Архитектура процессоров семейства Intel такова, что непосредственно процессором адресуется только 1 Мб, для работы с памятью за этими пределами приходится прибегать к различным ухищрениям.

Практически любая современная нормальная игра использует память, лежащую за пределами непосредственно адресуемого процессором 1 Мб. Обычно эта память, называемая расширенной, используется для хранения данных - например, для записи цифровой речи и звуковых эффектов, деталей графического оформления, но возможны и другие применения. Единой регламентации на способы использования этой памяти нет, доступ к ней может осуществляться несколькими разными способами в зависимости от используемого программного обеспечения. Наверняка вам доводилось сталкиваться с ситуациями, когда запущенная игра отказывается работать и выдает маловразумительные сообщения о том, что ей, дескать, не хватает памяти такого-то вида, или что процессор уже работает в защищенном режиме, или что-нибудь другое, удручающее неопытного пользователя.

Вопросы работы с расширенной памятью вызывают затруднения у непрофессионалов. Причин здесь много. Во-первых, объяснить работу с памятью "на пальцах", без специальной терминологии и экскурсов в области системного программирования невозможно (во всяком случае, все наши попытки в этом неизменно кончались неудачей). Во-вторых, в отечественной литературе на эту тему существует жуткая неразбериха в терминологии, одно и то же в разных книжках называется пятью шестью разными терминами.

Даже с памятью, лежащей в пределах 1 Мб, не всегда все бывает просто. Часто на компьютере с неумело составленными файлами конфигурации при запуске игры оказывается, что ей не хватает 20-30 Кб традиционной, то есть не расширенной памяти. Вопрос: что делать в таких случаях?

Возможно, материал, изложенный ниже, поможет кому-то запустить игру, на которую давно уже махнули рукой из-за ее "капризности". Если вам хочется глубже вникнуть в суть происходящего, рекомендуем обратиться к специальной литературе, например: А.В.Фролов, Г.В.Фролов, "Тонкая настройка и оптимизация MS DOS", Москва, "Диалог-МИФИ", 1993 г.

1. Игра требует больше XMS- или EMS-памяти.

Вы абсолютно уверены, что на вашем компьютере установлено 4 (или более) Мб памяти, но при запуске игра сообщает, что ей не хватает XMS (или EMS) памяти. Фактически XMS и EMS это всего лишь два разных способа использовать одну и

ту же расширенную память (EMS-память эмулируется на основе XMS). Для получения услуг XMS или EMS необходимо включить в файле конфигурации CONFIS.SYS всего лишь одну или две строки.

Самый простой вариант заключается в использовании распространенного менеджера памяти QEMM386.SYS фирмы "Quarterdeck Office Systems". Он сам разберется, что требуется программе в тот момент, когда поступает запрос -XMS или EMS - и предоставит соответствующие услуги. Соответствующая строка в файле CONFIG.SYS должна выглядеть примерно так:

DEVICE=C:\QEMM\QEMM386.SYS RAM

Вы почти наверняка не ошибетесь, если среди всех строк вида DEVICE=... поставите эту строку первой. Исключения из этого правила очень редки и относятся, например, к использованию нестандартного драйвера загрузки BOOT.

Эта строка является самой простейшей, но в подавляющем большинстве случаев вам не понадобится ничего другого.

Примерно те же функции выполняются парой драйверов HIMEM и EMM386.EXE фирмы "Microsoft". Тогда в файле CONFIG.SYS должны присутствовать строки такого вида:

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM

Такой вариант несколько менее эффективен, чем применение QEMM386.SYS, но зато он более надежен (применение QEMM386.SYS в редких случаях приводит к сбоям при запуске игр).

Ни в коем случае не следует мешать в CONFIG.SYS строки для этих двух вариантов! Вместе они не станут работать лучше, а наоборот - кончится все зависанием компьютера и перезагрузкой.

Есть и другие менеджеры памяти, но, помня известные слова Козьмы Пруткова, не будем пытаться объять необъятное. Книга посвящена все-таки играм, а не обзору системных программ.

Какой вариант из двух выбрать? Рекомендуем использовать QEMM386.SYS и одновременно быть готовым заменить его на пару HIMEM/EMM386 в случае возникновения проблем. Например, проблемы могут быть вызваны тем, что в описанной выше конфигурации QEMM386.SYS предоставляет программам меньший объем EMS. Или при запуске игры на экран вываливается содержимое регистров процессора и машина наглухо виснет... мало ли чего бывает.

Если игре по-прежнему не хватает расширенной памяти, выкиньте из файлов AUTOEXEC.BAT или CONFIG.SYS все программы, активно использующие расширенную память. В первую очередь это дисковый кэш SMARTDRV (.EXE или .SYS), драйвер виртуального диска RAMDRIVE.SYS и т.д.

2. Игра несовместима с любым менеджером памяти

Как ни прискорбно, есть игры, которые управляют памятью самостоятельно и не выносят присутствия описанных выше менеджеров памяти. Например, это известнейший "Comanche: Maximum Overkill". Конечно, это вносит дополнительные трудности, но поделать здесь ничего нельзя. В таких случаях следует убрать из

CONFIG.SYS все строки, относящиеся к менеджеру памяти, и предоставить игре самой решать, что ей нужно.

Как правило, такие случаи можно выявить по сообщениям типа "Не могу войти в режим виртуального процессора" и т.д.

3. Игре не хватает традиционной (conventional) памяти

Если расширенная память используется для вспомогательных целей, то сама программа выполняется в традиционной памяти, то есть в пределах начальных 640 Кб. Если эта память "замусорена" избытком запущенных программ, то для игры может остаться слишком мало места.

Какие же меры можно предпринять, чтобы освободить побольше традиционной памяти для загрузки программы? Наиболее очевидный подход - завершение работы всех ненужных для работы игры резидентных программ, таких, как файловые оболочки (типа "Norton Commander") или драйверы русской клавиатуры. Предположим, с "Norton Commander" все обстоит предельно просто - нажал F10, и он завершает работу. К сожалению, не каждая программа умеет завершаться по нажатию определенных клавиш или их комбинации или же при запуске программы со специальным ключом. Тогда следует основательно почистить файлы AUTOEXEC.BAT и CONFIG.SYS и убрать из них все, без чего можно обойтись. Чаще всего среди таких программ различные драйверы русской клавиатуры, драйверы для работы с нестандартными форматами дискет (800.COM, 900.COM, FDREAD.EXE, PU_1700.COM), драйверы SETVER.EXE и COUNTRY.SYS и т.д.

Если это не помогает, придется заняться освобождением памяти за счет оптимизации ее использования. Строка

DOS=HIGH,UMB,

добавленная где-нибудь в конце файла CONFIG.SYS (при условии, что там предварительно запущены упомянутые выше менеджеры памяти QEMM396.SYS или HIMEM.SYS/EMM386.EXE), загрузит модули операционной системы в особые области, освобождая тем самым несколько драгоценных килобайт.

Есть еще пара возможностей для оптимизации использования памяти за счет загрузки программ за пределы столь нужных 640 Кб. Строка вида

LH C:\DOS\800.COM или, что то же самое LOADHIGH C:\DOS\800.COM

в файле AUTOEXEC.BAT, где вместо драйвера 800.COM может стоять практически любая другая резидентная программа, тоже позволяет освободить немного традиционной памяти. Но будьте осторожны, некоторые программы (например, SMARTDRV.EXE) почему-то не любят, когда их загружают подобным образом.

Аналогично можно загружать некоторые драйверы из CONFIG.SYS, тогда строка в файле вместо DEVICE=... начинается с DEVICEHIGH=... Подобным образом не следует поступать с самими менеджерами памяти, они всегда загружаются просто через DEVICE=...

В DOS версии 6.0 и 6.2 имеется специальная утилита под названием MemMaker, ее назначение состоит именно в оптимизации использования памяти. Если дело у вас идет плохо, попробуйте запустить утилиту и следовать всем ее инструкциям. Создаваемые ей файлы конфигурации в подавляющем большинстве случаев работают вполне качественно.

4. Игра не может открыть нужное количество файлов

В системе MS DOS число одновременно открытых файлов в системе ограничено, а многим играм приходится держать довольно много открытых файлов. Этим количеством управляет строка FILES=... в файле CONFIG.SYS. Поставьте FILES=30 или FILES=40, этого почти наверняка хватит для любой разумной программы. Не стоит полагаться на значение, принятое по умолчанию.

АРХИВАТОРЫ.

Архивация и разархивация файлов - навык, которым должен уверенно владеть любой пользователь, даже начинающий. Часто бывает необходимо заархивировать файлы для того, чтобы временно освободить место на винчестере, или для того, чтобы перенести игру с одного компьютера на другой. Обилие управляющих ключей у программ-архиваторов нередко вызывает обманчивое ощущение сложности этой, в сущности, элементарной работы.

Эта маленькая глава предназначена именно для тех, кто хочет пользоваться элементарными услугами архиваторов, не вникая в сколько-нибудь изощренные или редко применяемые функции. Вероятно, искушенному пользователю этот материал покажется тривиальным, но кому-то он наверняка пригодится. Все изложенное здесь ни в коей мере не претендует на полноту - речь идет о самых элементарных, но часто встречающихся ситуациях.

Вряд ли возможно охватить в маленьком обзоре все существующие архиваторы. Как показывает практика, основная масса людей пользуется всего двумя наиболее распространенными архиваторами - парой PKZIP/PKUNZIP и ARJ. Рекомендуем пользоваться именно этими программами - по крайней мере, проблем с ними будет меньше всего (они попадаются практически на любом нормальном компьютере и позволяют выполнять все нужные операции). Набор выполняемых ими функций примерно одинаков, коэффициент сжатия для обработанных ими файлов тоже более-менее одинаков, время архивации одного порядка - следовательно, выбор является скорее делом вкуса (хотя применение ARJ все же дает немного более эффективный результат). Помимо этих распространенных архиваторов есть много других - западные LHA, LHIce и PKXARC, отечественные AIN и RAR, но они попадаются вовсе не на каждом компьютере, поэтому мы не будем их затрагивать.

Простейший случай архивации - это архивация всех файлов текущего каталога в том случае, когда в нем нет подкаталогов. Для этого служит следующая команда (предполагается, что результирующий архив должен называться example.arj или example.zip в зависимости от примененного архиватора):

arj a example
pkzip example

После имени архива может указываться расширение файла (arj или zip соответственно), но это необязательно - программа-архиватор сама добавит нужное расширение. Файл с архивом появится в текущем каталоге.

Несколько сложнее дело обстоит в том случае, когда в архив должны включаться подкаталоги и информация о них, в этом случае командная строка содержит некоторые

дополнительные ключи:

arj a -r example
pkzip -rp example

Еще одна распространенная функция архиваторов - создание многотомных архивов. Это означает, что архив не помещается, скажем, на одной дискете, и его необходимо разбить на несколько частей. Архиватор PKZIP позволяет это делать, но в нем многотомные архивы реализованы настолько неудобно, что пользоваться ими просто не стоит. Иное дело - ARJ. Все ограничивается тривиальной командной строкой:

arj a -r -va a:\example

Напомним, что ключ -r включает в архив информацию о подкаталогах, если она нужна. Ключ -va как раз и означает создание многотомного архива на дискетах, причем части архива будут автоматически заполнять все доступное на дискетах место (это практически всегда удобнее, чем задавать размер "кусков" вручную). Наконец, в указание полного пути архива a:\example или b:\example включается обозначение нужного дисковода; если не задать его, то архив будет создан прямо в текущем каталоге.

Последовательные части многотомного архива получают имена example.arj, example.a01, example.a02, example.a03 и так далее.

Естественно, после создания архива желательно уметь извлекать из него сохраненную информацию. Для этого применяются следующие команды:

arj x example
pkunzip -d example

Эти команды извлекают из архива все файлы в соответствии с информацией о подкаталогах. Предполагается, что архив находится в том же каталоге, где вы хотите его разархивировать. Если, например, забыть указать ключ "-d" во второй команде, то все содержимое архива окажется сваленным в одну кучу в текущем каталоге. Для извлечения информации из многотомного архива, созданного архиватором ARJ, в текущий каталог применяется следующая команда:

arj x -v a:\example .

Ключ "-v" разрешает обработку многотомных архивов. После того, как будут извлечены все файлы из очередной части архива, ARJ попросит вас вставить следующую дискету. Обратите внимание на точку в конце, она входит в командную строку и указывает, что разархивированные файлы должны быть помещены в текущий каталог. Если вы пропустите точку, то ARJ попробует разархивировать файлы прямо на дискету, свободного места там почти наверняка не хватит... В общем, ничего хорошего не выйдет.

Нередко бывает необходимо извлечь содержимое архива на дискету, создавая точное подобие инсталляционного диска. Чаще всего эта необходимость возникает в случае, если инсталляция игры должна проводиться именно с дискет и нужно по архивам воссоздать точные образы инсталляционных дискет. Предполагается, что архив находится в вашем текущем каталоге. Используйте для разархивации командную строку:

pkunzip -d -$ example a:\ (или b:\)

arj x -$ example a:\ (или b:\)

Что здесь добавилось нового? Во-первых, ключ "-$", извлекающий на дискету так называемую метку тома. По метке тома программа-инсталлятор может судить о том, нужная ли дискета вставлена в дисковод. Даже если вы не уверены, включена ли метка тома в архив, ключ все равно стоит задать - он не повредит. a:\ или b:\ в конце указывает, в каком дисководе находится дискета, куда вы хотите извлечь содержимое архива.

Последнее замечание, касающееся архивов и работы с ними. Многие файловые оболочки типа "Norton Commander" или отечественных разработок - "Volkov Commander", "DOS Navigator" - сильно облегчают работу по просмотру архивов, извлечению информации из них и т.д. Естественно, никаких общих рекомендаций здесь нет и быть не может, ограничимся лишь советом внимательно изучить эти возможности вашей файловой оболочки.

О МЕТОДАХ ИНСТАЛЛЯЦИИ.

Прежде, чем говорить об инсталляции игр, пара слов о том, откуда берутся игры (во всяком случае, аист тут не при чем). Хорошо бы, конечно, чтобы в нашей стране существовал цивилизованный рынок программ, и каждый мог пойти в магазин и купить там хорошо оформленную игру в фирменной упаковке с фирменными дискетами, да еще чуть дешевле, чем на Западе... Все это замечательно, но действуют два фактора:

1. Средняя зарплата у нас "немного" ниже, чем на Западе.
2. Ассортимент игр, предлагаемых в магазинах, наводит на грустные мысли о ликвидации залежалого товара. Даже в крупных городах магазины, торгующие лицензионными играми, можно пересчитать по пальцам.

Поэтому не будем ханжами и скажем: да, большую часть нашего игрового рынка составляют пиратские копии игр. Пиратство развито необычайно сильно, и в ближайшее время никаких изменений на этот счет не предвидится, невзирая на любые законы об авторских правах (во всяком случае, до времен, пока средняя зарплата не станет исчисляться многими сотнями долларов). Хорошо это или плохо - совершенно отдельный вопрос, пока что мы констатируем очевидный факт.

Продаваемая лицензионная игра вовсе не "готова к употреблению". Файлы заархивированы, чтобы занимать поменьше дискет, вдобавок некоторые из них могут просто не понадобиться, а нужны при установке на конкретный компьютер -скажем, драйверы звуковых карт, которых заведомо нет на этом компьютере. Процесс переноса файлов игры с дискет на винчестер вместе с их разархивацией, настройкой на параметры конкретного компьютера и называется инсталляцией. Чтобы не создавать для покупателя дополнительных неудобств, обычно на самой первой дискете с игрой имеется утилита-инсталлятор (в 99% случаев она называется INSTALL.EXE или SETUP.EXE, так уж принято).

Чтобы установить лицензионную игру, достаточно запустить инсталлятор, ответить на несколько вопросов, а потом можно откинуться на спинку кресла и расслабиться - дальше программа сделает все сама, только успевай по ее запросу менять дискеты.

Пиратские версии игр, естественно, распространяются без исходных дискет, в виде файлов. Удобство процесса инсталляции остается, и "передирать" игры без их инсталляции бывает рискованно - вдруг не хватает нужного драйвера, или игра привязана к конкретному местонахождению на диске, и т.д. Так что, как правило, файлы представляют собой точные образы инсталляционных дискет, позволяющих пользователю воспроизвести их на любых свободных дискетах.

Самый трагичный случай - когда исходные дискеты были защищены от копирования нестандартной разметкой, добавлением служебной информации на 81-ую дорожку и прочими приемами. Бывает это довольно редко, т.к. введение любой системы защиты от копирования повышает себестоимость программного продукта и, как результат, снижает его конкурентоспособность. Если все же дискеты защищены, то их частенько можно переписать в файл специальными утилитами побитового копирования (DISKDUPE, TELEDISK, ANADISK). В этом случае для восстановления образа дискеты из файла следует снова воспользоваться соответствующей утилитой.

Еще раз повторим - защита от копирования встречается очень редко. Большей частью защита реализуется на уровне проверки документации. а она успешно вскрывается и устраняется. Поэтому создание файла-образа дискеты сводится к обычной архивации всего ее содержимого в отдельный файл. Соответственно, для восстановления требуется только правильно разархивировать этот файл на любую свободную дискету (о разархивации файлов подробнее см. в разделе, посвященном архиваторам).

Наконец, вы получили набор инсталляционных дискет. Можно запускать утилиту-инсталлятор и смело приступать к делу. Инсталляция с дискет - самый надежный способ, но процедура со всеми копированиями, разархивациями и т.д. длится очень долго. Можно ли как-то ускорить ее? Да, во многих случаях можно, хотя и не всегда. Идея заключается в том, чтобы разархивировать содержимое всех файлов-образов в один и тот же каталог, созданный специально для этого, и как-то заставить операционную систему считать этот каталог накопителем A: (или B:). Для этого следует перейти в каталог, куда были разархивированы файлы, и набрать команду:

SUBST A: .

(команда SUBST входит в состав внешних команд MS DOS). После этого попробуйте вызвать в файловой оболочке содержимое устройства A:. Там окажется... содержимое вашего каталога! Переходите на A: и запускайте инсталлятор, процесс пройдет куда быстрее, чем при инсталляции с дискет.

Чтобы снова получить доступ к дискетному устройству, нужно либо перезагрузить компьютер, либо отдать команду

SUBST A: /D

К сожалению, иногда такой способ инсталляции бывает заведомо неприменим. Во-первых, инсталлятор может анализировать метки томов, и на таком "псевдо-диске" он этих меток не найдет. Во-вторых, имена файлов на разных инсталляционных дискетах могут повторяться, и тогда скопировать все в один каталог не удастся. В этих случаях придется инсталлировать игру с дискет (это долго и утомительно, зато надежно).

ТРЕБОВАНИЯ К ВИДЕОСИСТЕМЕ.

Хорошая работа графической подсистемы компьютера существенно зависит от видеокарты, которая на нем установлена. Хорошая видеокарта не только позволит работать с нестандартными видеорежимами, но и ускорит работу по выводу графики вообще.

Правильный и обоснованный выбор видеокарты становится не таким уж сложным, если достаточно хорошо представлять себе общие аспекты ее работы и параметры, которые необходимо учитывать. Мы постараемся немного рассказать о видеокартах вообще и о критериях, используемых при выборе. Предполагается, что вы захотите достаточно полно использовать возможности своего компьютера и ограниченные возможности VGA-адаптера вас не устроят.

Развитие аппаратных средств позволяет добиться гораздо более качественного изображения на экране, чем то, на которое способен популярный видеоадаптер VGA. Напомним, что VGA позволяет получить на экране максимум 640 x 480 точек (пикселей) при 16 отображаемых цветах (высокое разрешение) или 320 x 200 точек при 256 отображаемых цветах (низкое разрешение). На этом его возможности ограничиваются, поскольку память адаптера должна “укладываться” в адресном пространстве процессора, в адресах, отведенных под память видеоадаптера. Поскольку такого качества изображения явно недостаточно, различные фирмы-производители “железа” стали выпускать свои собственные видеокарты с увеличенным объемом видеопамяти, работа с которой ведется на уровне самой видеокарты. Такие карты позволяют программам работать в нестандартных видеорежимах. Общепринятых стандартов на этот счет пока не выработано, и все эти нестандартные режимы относят обычно к категории SuperVGA, или SVGA. Пожалуй, самый популярный SVGA-режим - 640 x 480 точек на экране при 256 цветах одновременно (т.е. VGA высокого разрешения с количеством цветов для VGA низкого разрешения). Именно он используется в подавляющем большинстве игровых программ, поддерживающих графику SVGA, поскольку, как уже говорилось, на SVGA-карты стандартов практически нет, и при написании программ возникают существенные проблемы совместимости.

Постепенно завоевывают признание цветовые стандарты HiColor и TrueColor. Эти стандарты относятся не столько к количеству точек на экране, сколько к количеству отображаемых цветов. В стандарте HiColor отображается свыше 32000 цветов одновременно, а в TrueColor и того более - свыше 16 000 000! Пока что эти стандарты используются только в специализированных графических редакторах и прочих узкопрофильных программах, игры с изображением в 16 млн цветов попадаются крайне редко и только в среде Windows. Естественно, кодировка цветов в таких режимах занимает существенно больший объем памяти, чем для классических 256 цветов.

Поэтому первое, чем нужно руководствоваться при выборе, - объемом видеопамяти, установленной на карте. Объем видеопамяти в 512 Кб позволит вам работать в “минимальном” SVGA-режиме (640 x 480 x 256). В 95% случаев этого оказывается вполне достаточно, более качественные видеорежимы обычно применяются только в мультимедиа-играх, а это вообще отдельный предмет для разговора. Таких скромных

видеокарт на нашем рынке очень много и, пожалуй, мы не беремся порекомендовать какую-то одну в ущерб прочим.

Видеокарты с памятью в 1 Мб или даже 2 Мб обладают существенно большими потенциальными возможностями. Главным образом отличие состоит в поддержке режимов с большим количеством точек на экране и большим количеством цветов. Кроме того, обычно на таких видеокартах применены средства ускорения графического вывода, поэтому даже в самом обычном VGA-режиме вы можете с приятным удивлением обнаружить, что программа стала работать куда быстрее. Эти карты обладают достаточными возможностями для поддержки стандартов HiColor и TrueColor.

Для "классических" игр под DOS объем видеопамяти является единственным принимаемым в расчет фактором, способным повлиять на качество. Но растущая популярность мультимедиа-игр заставляет обратить внимание на производительность системы в популярной графической среде "Windows". Поскольку "Windows" избавляет программиста от многих хлопот по программированию нестандартного "железа", очень многие мультимедиа-игры работают именно в этой среде. К сожалению, работа с графикой в "Windows" осуществляется крайне медленно, причины этого заложены в самой архитектуре "Windows" и избежать их было невозможно. Правда, есть возможность ускорить вывод графики под "Windows" с помощью так называемых "Windows-акселераторов", то есть видеокарт, берущих на себя обработку программных вызовов "Windows", относящихся к графике. Аппаратная обработка идет куда быстрее, чем программная, и производительность заметно увеличивается.

Если вы хотите купить дорогую и престижную видеокарту, обладающую колоссальными возможностями, ориентируйтесь на "Stealth-32" и "Stealth-64" фирмы "Diamond", это "Windows-акселераторы" с 2 Мб памяти. Из дешевых моделей пользуются популярностью карты "Cirrus Logic"; имеется очень широкий спектр разновидностей этих карт с разнообразным набором возможностей. Наконец, оптимальное соотношение цена/возможности достигается, на наш взгляд, в видеокартах семейства "Spider" - например, "Spider Black Widow".

Очень многие мультимедиа-игры выводят на экран видеоролики. По качеству такое изображение совершенно несравнимо с тем, что получается от бытового видеомагнитофона. Даже нормальный двухскоростной накопитель для компакт-дисков не способен "поставлять" компьютеру нужное количество кадров в секунду, поэтому в видеоизображении в подавляющем большинстве игр выводится от 8 до 15 кадров в секунду, то есть вдвое-втрое меньше нужного. От этого сильно страдает качество изображения. Можно ли как-то увеличить число кадров? Да, можно, если заставить каждый кадр занимать меньше места. Довольно очевидная идея состоит в следующем: два последовательных кадра отличаются друг от друга не так уж сильно, поэтому вместо хранения двух кадров стоит хранить один кадр и информацию об изменениях, которые произошли во втором. Именно этот принцип лег в основу стандарта кодирования видеоизображения MPEG. При таком способе кодирования объем, занимаемый кадрами, уменьшается в 20-30, а в самых выдающихся случаях - до 100 раз! Конечно, понадобятся определенные расходы времени на восстановление закодированного видеоизображения. Оно должно производиться на уровне "железа", а не на уровне программы, иначе все преимущества такой технологии будут сведены до нуля из-за относительно медленной программной обработки. Специализированная видеокарта под названием "Reel Magic" берет на себя всю работу по декодированию

MPEG. Она подключается параллельно основной видеокарте и позволяет получить реальное видеоизображение (т.е. 30 кадров в секунду в цветовых стандартах вплоть до TrueColor) даже в том случае, если на основной видеокарте стоит всего 256 Кб памяти! Помимо этого, "Reel Magic" содержит звуковую карту "SoundBlaster 16". Карта эта не из дешевых, но у нее очень перспективное будущее. Справедливости ради отметим, что пока MPEG-стандарт в играх не получил широкого распространения.

Подбор монитора, на котором будет непосредственно выводиться изображение, как ни странно, куда проще, чем выбор видеокарты. Можно брать практически любой монитор с размером экранного зерна 0,28 мм (мониторы с зерном в 0,39 мм утомляют глаза, и пользоваться ими нежелательно). Размер экрана по диагонали в значительной мере влияет на стоимость, поэтому "большие" мониторы могут стоить довольно дорого. Хорошо, конечно, когда на мониторе стоит знакомая торговая марка, но абсолютное большинство продаваемых у нас мониторов сделаны в Китае, Тайване, Сингапуре или Малайзии, так что на "белый" монитор особо не рассчитывайте. Все дополнительные обозначения типа "LR" ("Low Radiation" - с пониженным уровнем излучения) могут быть как чем-то действительно полезным, так и обычным рекламным трюком, ведь мало кто начнет замерять уровень интенсивности излучения своего монитора.

Диапазон цен для нормальных, не слишком "навороченных" мониторов -примерно от 210 до 260$. Элитные же мониторы, которые у нас тоже продаются, могут стоить 500-600$. За эти деньги гарантируется "белая" сборка и прочие жизненные блага.

Еще одна интересная возможность для получения изображения открывается для владельцев хороших телевизоров. Небольшая приставка-видеоконвертер позволит использовать телевизор вместо компьютерного монитора. Качество вывода текста или статической графики будет существенно ниже, но зато в динамических играх, особенно с трехмерным синтезом изображения ("Doom", "Shadowcaster" и т.д.) телевизор производит очень хорошее впечатление благодаря размерам экрана. Его недостаточно высокое разрешение здесь сглаживается, и изображение становится вполне нормальным.

ИГРОВЫЕ МАНИПУЛЯТОРЫ.

Классические устройства ввода информации в компьютер - клавиатура и мышь - поддерживаются практически всеми нормальными играми, но не всегда их использование позволит получить от игры максимум положительных эмоций. Во многих случаях хороший джойстик абсолютно незаменим для игры. Первое, что приходит в голову в качестве примера, - это аркадные "стрелялки" и многочисленные имитаторы, в первую очередь авиационные. Удобный джойстик дает непревзойденное удобство в управлении и не отвлекает внимание игрока на раздражающие мелочи. Впрочем, не каждому известно, среди каких видов джойстиков и других игровых манипуляторов следует выбирать и для каких целей предназначены разные устройства.

Аналоговый джойстик откликается на отклонение рукоятки от центрального положения в зависимости от величины этого отклонения. Другими словами, чем сильнее отвести рукоять джойстика от центральной точки, тем больший эффект это произведет на управляемый объект. Чаще всего в наших магазинах можно встретить аналоговые джойстики китайского производства, обычно это многочисленные разновидности "QuickShot". Стандартно на аналоговом джойстике имеется две кнопки, их расположение зависит от конкретной модели. Также на нормальном джойстике желательно наличие переключателя "AutoFire", имитирующего во включенном состоянии непрерывные нажатия на кнопку. Наконец, центровочные регуляторы-"колесики" обеспечивают точную установку джойстика в центральном положении (для фиксирования центрального положения джойстика желательно воспользоваться какой-нибудь утилитой, вроде распространенной "CheckIt"). Понятие центровки джойстика не следует путать с его калибровкой. Калибровка обычно осуществляется самими игровыми программами, при этом обычно вас просят последовательно переместить рукоять в левое верхнее положение, а потом - в правое нижнее. Полученная величина "размаха" используется программой для корректной работы с джойстиком.

Самой распространенной у нас моделью аналогового джостика считается "Warrior 5". Выглядит такой джойстик очень неплохо, но, к сожалению, он непрочен и через пару месяцев интенсивной эксплуатации начинает барахлить. Требовать же, чтобы с джойстиком обращались бережно и аккуратно, было бы нелепо - ведь в азарте аркадной игры рукоятку усиленно дергают и крутят. Несколько лучше проявляет себя модель "Python", она и попрочнее сделана, да и центровка джойстика производится автоматически, без регуляторов.

Очень хороши аналоговые джойстики известной фирмы "Advanced Gravis". Их отличает не только красивый, нестандартный дизайн, но и повышенная прочность крепления. Рукоять джойстиков этой фирмы оборачивается специальным шершавым материалом, по которому не скользит рука. К тому же на них предусмотрена такая экзотическая возможность, как регулировка жесткости (то есть в зависимости от регулировки рукоять свободно болтается или, наоборот, перемещается со значительным усилием).

Аналоговые джойстики достаточно универсальны, нет таких игровых областей, в которых ими было бы неудобно или невозможно пользоваться.

Особый подкласс аналоговых джойстиков составляют специализированные джойстики.

Они имеют четкую ориентацию для использования в программах-имитатороах, и большинство специализированных моделей работает с имитаторами летательных аппаратов. Рукоять такого авиационного джойстика обычно выполняется в виде авиационного штурвала, на котором имеются различные "примочки" - скажем, авиагоризонт, показывающий степень наклона летательного аппарата, или блокировка гашетки. Из общедоступных моделей заслуживает упоминания "Intruder". Есть и джойстики для профессионалов компьютерных полетов, их стоимость переваливает за сотню долларов, но они исключительно удобны в пользовании и приспособлены для специфических функций имитаторов; скажем, маленький шпенек на джойстике осуществляет переключение вида из кабины на другие виды - справа, слева или сзади. Среди профессиональных авиационных джойстиков - "Thrustmaster", "Flightstick Pro" и другие.

Значительно реже попадаются автомобильные джойстики в виде рулевого колеса или другие экзотические изделия.

В отличие от аналоговых, контактные джойстики реагируют исключительно на факт отклонения рукояти, но не на величину этого отклонения. Контактные джойстики для IBM встречаются очень редко, куда чаще можно увидеть работающие на этом же принципе игровые панели (Gamepad). На них вообще нет никакой рукояти, просто в левой части панели имеется специальная "крестовина". Большому пальцу левой руки достаточно удобно нажимать на концы "крестовины" для перемещения управляемого объекта в одном из соответствующих направлений (или для перемещения наискосок - если нажаты два конца одновременно). Кнопки для стрельбы или других специфических функций находятся справа или с торца панели. Бывает так, что кто-то предпочитает нажимать кнопки левой рукой, а с "крестовиной" работать правой, в этом случае на некоторых игровых панелях предусмотрена интересная возможность: можно перевернуть панель и специальным переключателем поменять ориентацию "крестовины". В области производства удобных игровых панелей лидирует та же фирма "Advanced Gravis". Их "Gravis Gamepad" производит самое приятное впечатление из всех виденных нами игровых панелей.

Контактные джойстики и игровые панели особенно удобны в аркадных играх-"стрелялках" с видом сбоку или сверху.

Нередко возникает вопрос: как подключить к компьютеру два джойстика одновременно? Для этого нужно установить специальную плату с двумя портами для джойстиков или воспользоваться Y-кабелем, который позволяет к одному порту подключить два джойстика. Правда, в последнем случае возникает одно ограничение: Y-кабель не позволяет подключать к одному порту джойстики, на которых имеется больше двух игровых кнопок (поэтому четырехкнопочные джойстики так подключить не удастся).

Новые игровые технологии вызывают появление новых манипуляторов, непохожих на все ранее существовавшее. Распространение жанра "виртуальной реальности" и необходимость трехмерного управления в трехмерном мире обусловило появление "Cyberman 3D", специализированного манипулятора для "виртуальных реальностей". В "Cyberman 3D" объединены достоинства мыши и джойстика; этот оригинальный, красивый манипулятор является своеобразным гибридом двух классических устройств. Самое великолепное и неожиданное свойство "Cyberman 3D" - наличие обратной связи, то есть во время игры не только игрок передает свои движения в игровой мир через рукоять, но и наоборот - например, отдача от выстрела передается

в руку играющего через манипулятор. Для этого в манипуляторе предусмотрен специальный моторчик, питающийся от батарейки.

Картина была бы неполной, если бы мы не упомянули о знаменитых “электронных перчатках” для “виртуальных реальностей”. Такая “перчатка” нафарширована всевозможными датчиками и отзывается на малейшее движение руки. “Перчатки” тоже ориентированы на игры “виртуальной реальности”, но из-за дороговизны электронной начинки пока что они очень мало распространены (хотя их серийный выпуск на Западе уже освоен).

МУЛЬТИМЕДИА

На рынке программного обеспечения игры занимают вполне почетное место по объему продаж. Растолкать конкурентов и добиться хороших продаж в переполненном секторе рынка трудно, поэтому всемирно известные производители игровых программ постоянно стараются идти в ногу с техническим прогрессом и используют в своих продуктах новейшие достижения компьютерных технологий.

Еще несколько лет назад логичным путем развития игр виделось наращивание уровня графического и звукового оформления, поскольку аппаратные средства это позволяли. Включение фрагментов реального видеоизображения, живая речь, воспроизводимая через звуковую карту, - все это было возможно, если бы не одно препятствие. Все эти улучшения резко увеличивали объем игры, доводя его до сотен мегабайт. И как тогда "донести" игру до конечного пользователя? На дискетах - нереально по многим причинам. Во-первых, сотня-две дистрибутивных дискет увеличивали бы себестоимость игры до абсурда, к тому же для инсталляции игры на винчестере все равно потребовалось бы изыскать сотни мегабайт свободного места и несколько часов времени. Чисто теоретически можно рассмотреть возможность продажи игры на отдельном винчестере, но это было бы очень дорого, да и менять винчестеры каждый раз, когда хочется поиграть, - занятие хлопотное.

Все эти сложности привели к тому, что прогресс в игровой области развивался не так быстро, как хотелось бы. К счастью, широкое применение технологии хранения информации на компакт-дисках (или CD-ROM) сняло все эти ограничения.

На одном небольшом компакт-диске (по размерам он меньше классической дискеты 5,25') можно уместить до 600 мегабайт информации. Хотя доступ к информации на компакт-диске требует несколько большего времени, чем для винчестера, но все равно время получается вполне приемлемым. К тому же себестоимость изготовления компакт-диска сопоставима с себестоимостью изготовления дискеты. Таким образом, для производителей программного обеспечения и потребителей открылись новые перспективы развития.

Наряду с несомненными достоинствами такая технология обладает двумя... нет, даже не недостатками, но моментами, которые следует учитывать. Во-первых, компакт-диск доступен только для чтения. Информацию на нем можно перезаписать лишь в заводских условиях, на специальном оборудовании. Во-вторых, нормальное устройство для чтения компакт-дисков (CD-ROM - накопитель) стоит существенно дороже, чем обычный дисковод.

Естественно, компакт-диски используются не только для создания изощренных игр с графическими и звуковыми эффектами. Скорее, они позволяют вывести процесс взаимодействия пользователя и компьютера на принципиально другой уровень с максимальным облегчением этого процесса для пользователя. Такой подход, при котором обеспеченные большой емкостью компакт-диска графика и звук максимально удобно и доступно воздействуют на органы чувств пользователя, получил название мультимедиа (этот несколько неуклюжий термин не имеет адекватного перевода, приходится использовать его как есть).

Любой игровой компакт-диск относится к одной из следующих категорий:

- коллекции "Shareware", некоммерческих игровых программ. Такие компакт-диски

существенно дешевле прочих, но... качество игр вполне соответствует их низкой цене. Конечно, здесь абсолютно не используются преимущества новых технологий, компакт-диск просто служит пристанищем для громадных объемов откровенного хлама. Кстати, при покупке будьте бдительны: чаще всего такие диски украшаются очень эффектно, некоторые даже снабжаются красивыми голографическими наклейками;

- самые обычные версии игр, которые для удобства продажи и снижения себестоимости перенесены на компакт-диск. Они НИЧЕМ не отличаются от своих "некомпактных" версий; инсталляция сводится к обычному перенесению файлов игры на винчестер, после чего компакт диск можно убрать подальше, до следующей инсталяции он не понадобится.

- улучшенные версии обычных игр, где использованы преимущества компакт-технологии. Обычно улучшения сводятся к простому наращиванию графики и звука, но результат оказывается очень впечатляющим. Примерами тому могут послужить классические игры "Inca" и "Loom" в версиях для компакт-дисков.

- мультимедиа-игры, которые, собственно, создавались исключительно в расчете на новую технологию и полноценно используют все ее преимущества. Это и есть то самое лучшее и эффектное, что может предложить игровая индустрия на сегодняшний день.

В нашей стране по ряду причин компакт-диски и все с ними связанное пока что являются "экзотикой" и мало распространены. Конечно, широкое распространение этой технологии объективно неизбежно, и в ближайшие два-три года накопитель для компакт-дисков станет неотъемлемой частью любого приличного компьютера. Ну, а пока мы будем исходить из существующего положения дел, и небольшой обзор всего "железа", ориентированного на мультимедиа, окажется для многих полезным.

Как уже говорилось, накопитель для компакт-дисков (CD-ROM drive) является сердцем любой мультимедиа-машины, от него зависит очень многое. При подборе накопителя следует обращать первоочередное внимание на его скорость. Принятые ранее стандарты на скорость пересылки данных не позволяют воспроизводить реальное видеоизображение на экране, накопитель "не поспевает" за выводом на экран. Такие накопители носят название "односкоростных" (single speed, 150 Кб/с), и, хотя кого-то они могут прельстить своей низкой ценой, не стоит все же связываться с аппаратурой вчерашнего дня. Смело берите двухскоростной накопитель (double speed, 300 Кб/с), пока что ничего большего и не понадобится, на пару ближайших лет этого вполне хватит. Ну, а лица, не стесненные деньгами, смогут позволить себе трехскоростной накопитель (triple speed, 450 Кб/с). Сегодня богатые возможности трехскоростного накопителя вряд ли будут использоваться в полной мере, но всегда полезно иметь некоторый задел на будущее.

По способу размещения накопители делятся на внутренние и внешние. Как нетрудно догадаться, внутренний накопитель целиком располагается внутри корпуса машины, а внешний подключается к ней снаружи. Функциональных отличий между ними нет, так что выбор внешнего или внутреннего накопителя в значительной степени является делом вкуса.

Звуковая карта - важнейший и неотъемлемый компонент мультимедиа-систем. Без звуковой карты даже от обычных игр теряется половина эффекта, не говоря уже о

мультимедиа-играх с их живой речью и богатством музыкального оформления. Хотя на компакт-дисках звук может храниться в виде аналоговой "звуковой дорожки" (sound track) и воспроизводиться непосредственно, это ограничивает возможности чтения с компакт-диска, поэтому сейчас такой способ получения звука используется не слишком широко. Проще всего установить на компьютере звуковую карту, которая синтезирует звук во время работы программы.

Звуковые эффекты (стрельба, речь, взрывы и т.д.) записываются заранее, и их воспроизведение не требует особых хитростей - разве что звуковая карта должна иметь предусмотренную возможность воспроизводить их, то есть "цифровые голоса" (digital voices). На тех картах, где такой возможности нет (например, "Roland"), звуковые эффекты могут имитироваться через звучание музыкальных инструментов, но качество получается весьма и весьма посредственным.

Что касается воспроизведения музыки, все обстоит несколько сложнее. В работе любой современной звуковой карты используется один из двух принципов формирования звука:

- FM-синтез - имитация звучания музыкального инструмента за счет управления частотой колебаний. Качество такой имитации может быть очень высоким, но все равно звуку не хватает реальности, качества "живого" инструмента. FM-синтез как основа для построения звуковых карт используется довольно давно, но постепенно он начинает уходить в прошлое из-за отсутствия перспектив развития.

- Wavetable-синтез - воспроизведение хранимых в памяти записанных фрагментов ральных музыкальных инструментов. В этом случае запись музыки выглядит как партитура с указаниями, какому инструменту, когда и в какой тональности нужно играть. Естественно, высокое качество Wavetable-синтеза максимально приближается к живой музыке.

На рынке представлено довольно много звуковых карт самых разных производителей, но любая из них поддерживает один (или несколько) звуковых стандартов из довольно ограниченного набора. Любой звуковой стандарт основан на конкретной звуковой карте, которая удачными конструктивными решениями завоевала достаточную популярность, поэтому мы будем ссылаться именно на эти конкретные звуковые карты.

"AdLib" - старая, очень старая звуковая карта на основе FM-синтеза. На сегодняшний день стандарт "AdLib" имеет в основном историческое значение, поскольку возможности его крайне ограничены.

"SoundBlaster" - наверное, самая известная звуковая карта из ныне существующих, разработка фирмы "Creative Labs". В "SoundBlaster" использовался FM-синтез, 1 канал обеспечивает моно-звучание 11 голосов (10 музыкальных + 1 цифровой). Кстати, любой "SoundBlaster" поддерживает режим "AdLib". Для своего времени "SoundBlaster" был исключительно удачной картой, но сейчас он тоже уходит в прошлое. Существенным улучшением карты является так называемый "SoundBlaster 16", он по некоторым показателям даже опережает "SoundBlaster Pro", о котором речь пойдет ниже.

"SoundBlaster Pro" - следующее поколение звуковых карт фирмы "Creative Labs". Эта карта имеет уже 2 канала по 11 голосов каждый, и, как следствие, поддерживает стереозвучание. Существует две разновидности "SoundBlaster Pro": 8-битная (послабее) и 16-битная (помощнее и подороже). "SoundBlaster Pro" - это не самая

мощная из современных звуковых карт, но уж наверняка самая надежная и "наработанная". С этой картой не возникает никаких проблем в эксплуатации.

"Roland" - одна из первых карт, использовавших Wavetable-синтез. Цифровые голоса, как уже было сказано, в "Roland" начисто отсутствуют, и звуковые эффекты имитируются через музыку. Этот явный недостаток компенсировался повышенным качеством музыкального звучания. Карта "Roland" как таковая уже в продаже не попадается, но звуковой стандарт "Roland" уверенно поддерживается практически всеми нормальными играми.

"Gravis Ultrasound" - несомненно, самая перспективная и современная звуковая карта. 32 канала по 32 голоса каждый обеспечивают беспрецедентное качество звука, к тому же память на карте может наращиваться от стандартных 256 Кб до 1 Мб. Практически многие игры из самых свежих поддерживают "Gravis Ultrasound" напрямую, но и помимо этого карта может эмулировать режим "SoundBlaster" + "Roland". Признаем честно: эта программная эмуляция частенько порождает проблемы, постоянно выходят исправления программного сопровождения карты, поэтому ставьте "Gravis Ultrasound" на свой компьютер лишь в том случае, если вы уверены в своей квалификации.

Кроме этих, самых распространенных звуковых стандартов, есть и другие. Они не пользуются у нас и десятой долей той популярности, которая выпала на долю карт, описанных выше, поэтому мы не будем останавливаться на них подробно.

Выбирая звуковую карту, обязательно смотрите, какие стандарты она поддерживает! В противном случае вы можете купить отличную звуковую карту с богатейшими возможностями, которая не будет поддерживаться ни одной игрой. Особенно это характерно для профессиональных музыкальных карт (просто они предназначены не для игр).

Примерами звуковых карт, сочетающих в себе поддержку нескольких звуковых стандартов, являются "GameWave 32" и "SoundWave 32" известной фирмы "Orchid Technologies". Они одновременно поддерживают "SoundBlaster" и "Roland", а также "SoundBlaster" и "General MIDI" так, словно на компьютере установлены две звуковые карты одновременно. Идеальным решением, на наш взгляд, является установка "SoundBlaster" и "Gravis Ultrasound" одновременно.

Когда звуковая карта куплена и установлена, возникает следующий вопрос: что использовать для воспроизведения? Лучше всего подсоединить ее к нормальной акустической системе, тогда качество звука будет наивысшим. Если по каким-то соображениям этот вариант невозможен, следует приобрести специальные компьютерные мини-колонки (колонки от плейеров использовать не рекомендуется). Они бывают двух видов: пассивные (без питания) и активные (с питанием). Пассивные колонки стоят дешево и обеспечивают довольно посредственное качество воспроизведения. Активные колонки подороже (25$ - 35$), но удовольствия от них будет больше. Стоимость классных активных колонок особого качества может доходить до 150$. В общем, действует все тот же закон - чем дороже, тем лучше.

Существенно повысить производительность мультимедиа-приложений сможет умело подобранная видеокарта, но об этом речь уже шла раньше.

Мы прекрасно отдаем себе отчет в том, что у 90% наших читателей на машине нет накопителя для компакт-дисков, и приводить подробные описания игр значило бы понапрасну дразнить их. С другой стороны, не описывать мультимедиа-игры вообще

было бы очень несправедливо, ведь они составляют самое передовое и перспективное направление игровой индустрии. Поэтому в качестве компромиссного варианта мы приведем лишь краткие описания наиболее известных мультимедиа-игр.

Rebel Assault ("Нападение повстанцев")

Создатель сериала "Звездные Войны" Джордж Лукас известен миллионам людей во всех странах. А любители компьютерных игр знают еще и фирму "Lucas Arts Entertainment", обладателя авторских прав на "Звездные Войны" и производителя великолепных компьютерных игр.

"Rebel Assault" - первая попытка этой фирмы создать на базе "Звездных Войн" игру, ориентированную исключительно на мультимедиа-технологию и компакт-диски. Попытка эта кончилась исключительной, редкой удачей! "Rebel Assault" завоевал первые места во многих хит-парадах благодаря потрясающему оформлению, как графическому, так и звуковому.

Игра представляет собой сборник небольших, но очень разнообразных аркадных моментов, объединенных общей темой - ударной операцией Повстанцев против имперских поработителей. Игрок в роли "зеленого" пилота космического истребителя проходит через испытательные задания возрастающей степени сложности, после чего получает право участвовать в боях с имперскими асами. Чаще всего на экране монитора присутствует вид из кабины пилота, но это трудно назвать имитатором, поскольку допускаются только повороты и стрельба из корабельных лазеров, и ничего более. Скорее, это специфическая разновидность аркадных игр со стрельбой.

Больше всего, конечно, в игре поражают невероятно реальные пейзажи, которые с большой скоростью скользят перед истребителем. То это скалистый каньон, где в невероятных виражах корабль едва не задевает крыльями за стены, то астероидные поля с медленно вращающимися глыбами из камня и льда, то заснеженные долины Хота, где в штурме базы Повстанцев медленно шествуют гигантские боевые машины Империи... Большей частью для пейзажей используется видеоизображение, записанное на компакт-диск - обеспечить синтез изображения такого качества пока что не очень реально. Выбирая направление поворота на развилках, игрок может пойти по другой ветви и тем самым разнообразить игру.

Но если бы полеты со стрельбой или без составляли бы основное содержание "Rebel Assault", игра вряд ли пользовалась бы таким успехом. Вид из глаз заменяется видом сверху или сбоку, вместо рукояти управления в ваших руках оказывается ручной лазер... Создатели игры позаботились о том, чтобы эпизоды не надоедали и отличались друг от друга.

Mad Dog McCree ("Бешеный пес Мак-Кри")

"Господь создал людей, а Сэмюэль Кольт сделал их равными". Эта американская поговорка была придумана во времена Дикого Запада, когда шестизарядный револьвер был самым лучшим и надежным аргументом в споре.

Именно этот аргумент и придется предъявить банде Бешеного Пса Мак-Кри, терроризирующей жителей маленького городка. Бандиты заперли шерифа в местной тюрьме, похитили племянницу мэра и устраивают всякие безобразия. Придется сначала перестрелять всю банду, а потом заняться самим Бешеным Псом.

ВСЯ игра построена на основе реального видео. Это означает, что при создании игры был снят специальный фильм-вестерн с каскадерами, взрывами и падениями, и

куски этого фильма идут на экране монитора. Перед вами предстанут улочки провинциального городка прошлого века, а по ним перемещается прицел вашего револьвера. Вы идете с револьвером наготове, внимательно наблюдая за малейшим движением. Вот что-то шевельнулось на крыше. Уловив смутный силуэт человека с ружьем, молниеносно посылаете туда пулю - и бандит с грохотом обрушивается вниз. Ну, а если промахнетесь, то перед вами появится разве что постное лицо местного гробовщика, который скорбит над очередным неудачником.

Как известно, в барабане револьвера помещается шесть патронов. Бывает мучительно горько обнаружить, что в самый нужный момент кончились патроны. Чтобы такого не случалось, приходится вовремя перезаряжать револьвер, "стреляя" в нижний край экрана. Единственное, чего не хватает в игре, - это световой пистолет, из которого можно было бы стрелять прямо по экрану. Мышь или джойстик, конечно, немного сковывают движения и убавляют чувство присутствия.

История с Бешеным Псом должна вскоре обрести продолжение в виде второй части игры.

7th Guest ("Седьмой гость")

В старом особняке на вечеринку собираются гости. Вечеринка эта не совсем обычная, ведь на ней собрались... призраки, тени когда-то живших людей. Старый особняк сыграл когда-то в их жизни особую роль, а вот какую именно -выяснится по ходу игры. Чтобы выяснить секрет, необходимо решить множество логических головоломок. Все головоломки оформлены в жутковатом стиле готического романа ужасов и отлично удерживают напряженную игровую атмосферу. Всего один пример: старая классическая задача о делении прямоугольного торта с кремовыми розочками на равные части превращается в задачу... на деление кладбищенского участка на равные доли так, чтобы на каждом был ровно один склеп.

Казалось бы, перед нами стандартный сборник головоломок с элементами приключенческого сюжета, но можно смело поручиться: вы никогда не видели столь блестящей "упаковки" - здесь и замечательные видеоролики со спецэффектами, и мистическая атмосфера происходящего. Все переходы по дому из комнаты в комнату сопровождаются великолепно заснятыми на видеокамеру фрагментами перемещений по коридорам, где стены озарены лишь тусклым голубоватым светом ламп.

Успех игры, как обычно, вызвал к жизни продолжение, и успешно решившие все задачки "7th Guest" смогут попробовать свои силы в "11th Hour" ("Одиннадцатый Час"). Общий стиль игры здесь вполне сохранен.

Myst ("Мист")

Название острова Мист происходит от английского "Mystery", т.е. "тайна". Остров этот был создан весьма странным человеком - полуволшебником, полумехаником. Место очень загадочное и необычное, даже сюрреалистическое. Красивая природа гармонично смотрится рядом с механизмами непонятного назначения. Цель создания этих машин была известна лишь создателю, но он попал в беду где-то далеко отсюда, и вы оказываетесь с островом Мист один на один. Единственный способ что-либо сделать - это использовать метод проб и ошибок. Постепенно эксперименты подскажут, зачем предназначен тот или иной механизм и как его стоит использовать. Попутно наблюдательный игрок сможет обнаружить хитроумно спрятанные фрагменты самой разнообразной информации, касающейся завязки сюжета, его развития, а также самого острова Мист.

В отличие от многих мультимедиа-игр здесь нет длинных видеороликов, да и вообще реальное видео практически не применяется. При перемещениях просто меняется картинка на экране, но качество самой статической графики с лихвой компенсирует недостаток движения. Мир Миста с его великолепной SVGA-графикой улучшенных режимов полностью синтезирован создателями игры. Остается только удивляться их мастерству, поскольку место получилось на редкость реальным.

Iron Helix ("Железная спираль")

"Iron Helix" - несколько необычный по жанру представитель мультимедиа-игр. В этой оригинальной игре понадобится логическое мышление, умение предугадать поведение противника и поставить его в тупик неожиданным маневром. Видеофрагменты - характерный признак мультимедиа - здесь тоже присутствуют, но выводимый кадр занимает менее четверти экрана (как признаются авторы игры в документации, размерами пришлось пожертвовать, чтобы сохранить плавность и быстроту вывода).

Местом действия игры стал космический корабль "Обрайен". При нападении на корабль весь экипаж был убит, а захватчики перепрограммировали корабельный компьютер на изменение задания - теперь корабль должен был сбросить термоядерную бомбу на близлежащую планету. На мертвом корабле, управляемом механизмами, остался лишь боевой робот, который должен уничтожить любого пробравшегося на борт.

Само собой, ваша задача в игре - пробраться на борт корабля, управляя зондом с дистанционным управлением, и предотвратить уничтожение планеты. Поскольку робот попытается помешать вам, придется заодно уничтожить и его, но это дело нелегкое, и придется изрядно пошевелить мозгами.

Игра делится на четыре фазы: 1. Исследование корабля и обнаружение образцов ДНК старших членов экипажа. Исследование ДНК нужно, чтобы получить доступ к некоторым запертым помещениям. Замки в таких помещениях реагируют на биологические параметры входящего и не пропустят железный зонд. Во время первой фазы от робота придется спасаться бегством или глушить его сенсоры помехами (но такой способ требует расхода энергии). 2. Обнаружение управляющих кодов для главного корабельного компьютера. 3. Уничтожение робота. Слабые места робота вам пока неизвестны, но, перемещаясь по кораблю, вы сможете найти остатки видеопосланий погибшего экипажа. Разрозненные куски постепенно сложатся в стройную картину, и тогда вы поймете, как бороться со стражем. 4. Перепрограммирование компьютера и предотвращение катастрофы.

Среди других наименований мультимедиа-игр, заслуживающих внимания, -такие выдающиеся вещи, как "Journeyman Project", "Hellcab", "Critical Path" и многие другие.

Mega Race ("Мега-Гонки")

В далеком будущем, когда все развлечения современной цивилизации надоели, люди нашли себе новую жестокую забаву - "Mega Race", автогонки в "виртуальном пространстве".

"Виртуальное пространство" - это мир, созданный гигантским компьютером и спроецированный на сознание участников гонки. Каждый из них получает от компьютера набор синтезированных ощущений и видит себя в мощной бронированной

автомашине, вооруженной современнейшими средствами уничтожения - ракетами, лазерами и т.д. Машины участвуют в смертельных гонках по трассам, проложенным в самых необычных условиях. Подключившиеся к тому же компьютеру зрители следят за ходом гонок. Чтобы зрители получили максимум острых ощущений, на трассе гонок присутствуют "развлечения" в виде городских банд на автомашинах, роботов, запрограммированных на ведение огня по всему движущемуся, и многого другого.

Чтобы победить в "Mega Race", необходимо уничтожить всех соперников на трассе, прежде всего - лидера, каким угодно способом. Машины конкурентов можно расстреливать, расшибать о борта; никто не упрекнет вас за неспортивное поведение, даже наоборот - передача получит более высокий зрительский рейтинг, а это и нужно устроителям передачи. Кстати, чтобы продолжить гонку, абсолютно необходимо расправиться со всеми соперниками и остаться на трассе в одиночестве.

Казалось бы, гонки абсолютно безопасны для участников. Ну, разлетелась автомашина на пылающие обломки... Снимите шлем - и все в порядке? Нет, все не так просто. Нейроны человеческого мозга не выдерживают таких перегрузок, и несколько "виртуальных смертей" приводят к одной, но зато самой обычной. Чтобы участникам гонки было интереснее, администрация не сообщает им, сколько "виртуальных смертей" они смогут пережить.

"Mega Race" - не имитатор, то есть вы увидите происходящее не из кабины автомашины, а как бы сзади. В отличие от многих игр с гонками в "Mega Race" необходимо не только палить по соперникам, но и следить за трассой. На трассе разбросаны специальные значки, и, проехав по ним, автомашина может получить дополнительные преимущества, например, резкий импульс скорости или дополнительное вооружение. Бывают также и "вредные" значки, тормозящие машину или нарушающие управление ей. Этот фокус заимствован из простеньких "гонок микро-автомобилей".

С сюжетом более-менее ясно, пора уделить внимание техническим деталям. "Mega Race" поражает уникальным реализмом и качеством формируемого изображения, особенно это касается потрясающих пейзажей "виртуального пространства". Они очень разнообразны: здесь и ночной мегалополис, и голубая, покрытая водой планета, и безлюдные скалы планеты, специализированной по добыче полезных ископаемых... Качество изображения просто не оставляет желать лучшего. Все пейзажи были синтезированы заранее на сверхмощных графических станциях и записаны на компакт-диск в виде фильма, так что непосредственно во время гонок время на синтез не тратится.

Игра насыщена вставками "реального видео". В основном это касается кадров, где участвует лихой шоумен, ведущий передачи "Mega Race". Этот высокий, нервный и тощий тип обладает весьма своеобразным чувством юмора, большей частью - довольно черного. Его монологи доставят игроку немало веселых минут, пока эти шутки и их последствия не начнут касаться его лично.

Игрок не может выбирать конкретный состав вооружения для своей автомашины, но зато можно выбирать среди нескольких, заданных наперед моделей машин. Машины отличаются составом вооружения, скоростью и уровнем брони. Однако, если вспомнить, что значки на трассе могут помочь скомпенсировать слабые места машины, оказывается, что даже у слабовооруженных или тихоходных машин шансов вполне достаточно.

Mad Dog McCree - 2: The Lost Gold ("Бешеный пес Мак-Кри - 2: Потерянное золото")

Давно ожидавшееся продолжение вестерна о бандите "Бешеном Псе" Мак-Кри оказалось достойным своего предшественника. На случай, если кому-то еще не попалась первая часть игры, мы скажем несколько слов о ее содержании и концепции.

В первой части "Mad Dog McCree" вам доставалась нелегкая задача спасти провинциальный американский городок (время действия - начало прошлого века) от террора банды Мак-Кри. Бандиты захватили город, заперли шерифа в тюремной камере, грабят и обижают местное население. На экране перед вами предстают небольшие видеоролики, в действие которых вы активно вмешиваетесь с помощью верного шестизарядного револьвера. По экрану перемещается курсор мыши в виде прицела. Когда откуда-то вылезает очередной злодей и вскидывает оружие, необходимо успеть направить курсор на него и выстрелить, щелкая клавишей мыши. Вот такой получается "видео-тир". Иногда приходится и мозгами пошевелить ну, например, вы видите своего друга связанным, с несколькими динамитными шашками за пазухой, и бикфордов шнур уже тлеет в опасной близости от взрывчатки. Что будем делать? Догадливым предлагается проверить свои способности и выбрать один из вариантов:

- с интересом подождем - а вдруг не взорвется?

- застрелим друга, чтоб не мучился ожиданием.

- метким выстрелом перебьем шнур в сантиметре от динамита.

Такого рода игры называются "интерактивным видео", то есть видеофильмом, сюжет которого формируется самим игроком.

"Mad Dog McCree" пользовался большим успехом, и вот появилось к нему продолжение (поскольку в конце первой части "Бешеный Пес" уходил целым и невредимым). Создатели игры явно старались уйти от шаблонов и однообразия и добавить в игру побольше оригинального. На этот раз вам предстоит вступить с "Бешеным Псом" в схватку за клад, спрятанный неизвестно где.

Начинается игра с того, что вы сидите на дилижансе рядом со своим знакомым по первой части игры стариком. Прекрасная погода, отличное настроение. От нечего делать можно поразвлечься стрельбой из револьвера по дорожным столбам, это может неожиданно обернуться приятными сюрпризами в виде полного патронташа. И вдруг у дороги вы видите умирающего ковбоя. Он так густо истыкан оперенными индейскими стрелами, что напоминает подушечку для булавок. Дилижанс останавливается; ковбой успевает отдать вам обрывок карты к спрятанному сокровищу, предупредить об опасности в лице "Бешеного Пса" и помирает. Непонятно откуда появляются люди Мак-Кри, маленькая перестрелка -и вы оказываетесь победителем. А может, и не оказываетесь... С этого момента начинаются основные приключения.

Как вы, наверное, догадались, во второй части игры вашими противниками будут не только бандиты "Бешеного Пса", но и коварные, кровожадные индейцы. А сам "Бешеный Пес", поняв, что обычный револьвер не оставляет ему никаких шансов, вооружается чудовищным многоствольным пулеметом - "митральезой". Так что экзотики хватит с излишком.

Небольшие изменения коснулись системы перезарядки револьвера. Если в первой части игры было достаточно "выстрелить" в нижний край экрана и получить полный

шестизарядный барабан, то теперь стрелять нужно в небольшую область внизу справа.

Who Shot Johnny Rock? ("Кто застрелил Джонни Рока?")

Изделие той же самой фирмы "American Laser Games", что и упоминавшийся выше "Mad Dog McCree". Идея осталась абсолютно той же самой - стреляй в нехороших людей, спасай хороших, и идея "видео-тира" не претерпела практически никаких изменений. Правда, сюжет развивается уже не на Диком Западе, а в Америке 30-х годов, когда "сухой закон" и разгул гангстеризма породили неслыханную прежде волну преступности. Знаменитые гангстеры типа Аль Капоне или Диллинджера получили куда большую известность, чем любой бандит с "кольтом".

Кто-то застрелил популярного певца по имени Джонни Рок. Вам предстоит выступить в роли частного детектива и разгадать тайну его гибели. Само собой, в игре присутствуют тайные гангстерские притоны, прекрасная и порочная блондинка с автоматом, горящие и взрывающиеся автомобили. Если кто видел гангстерские фильмы 30-х годов, то атрибутика игры покажется вполне знакомой и напоминающей эти старые черно-белые боевики. Среди тех, кто готов изрешетить вас пулями, попадаются даже женщины и дети, и рука ваша не должна дрогнуть в решительный момент.

Что касается самой игры, то расследование по прежнему ведется не мозгами, а исключительно огнестрельным оружием. Попал - и бандит эффектно валится наземь, не попал или промешкал с выстрелом - и ты убит. По ходу игры вам придется истребить столько гангстеров, что становится ясно, каким образом Америка обуздала кризис преступности в начале века. Между делом вы все же узнаете, кто застрелил Джонни Рока.

Critical Path ("Критический путь")

Одна из наиболее красивых и оригинальных игр, которые появились за последнее время. Создателям "Critical Path" удалось найти то, что безуспешно ищут многие другие фирмы, а именно свежую мысль и игровую концепцию.

Ядерная катастрофа привела к рождению нового мира, наполненного жестокостью и насилием. Во многих уголках планеты власть захватили самозваные диктаторы вроде генерала Мина, маньяка и убийцы. Мин захватил производственный комплекс на заброшенном острове и построил на его основе свой "дворец". Его владения наполнены смертоносными ловушками, и применение этих ловушек на остатках вырождающегося населения острова стало любимым развлечением Мина.

Боевой вертолет морской пехоты США проводил над островом разведку для подготовки операции, но был сбит ракетой "земля воздух". В живых осталось два члена экипажа: десантница по имени Кэт и вы. Чтобы вертолет смог снова подняться в воздух, необходима важная запасная часть, которой нет на борту. Может, удастся отыскать ее на острове? Поскольку при падении вертолета вы получили тяжелые ранения, ни в каких боевых действиях от вас пользы не будет, так что Кэт в одиночку отправляется на опаснейшую операцию. Вы остаетесь лежать в комнате управления, откуда аппаратура Мина позволит следить за ходом событий в комплексе и помочь Кэт в трудную минуту. Несмотря на то, что Кэт отлично владеет каратэ и стреляет, трудных минут будет более чем достаточно.

На руке Кэт находится браслет, по которому вы сможете иногда предупредить Кэт

о грозящей опасности. К сожалению, она смотрит на браслет довольно редко и может не заметить сигнала тревоги. Придется вам пустить в ход безделушки генерала Мина - замаскированные пулеметы, взрывчатку и остатки технологического оборудования. Как, что и когда применить - думайте сами. Возможно, вам иногда поможет записная книжка генерала, где среди откровенного бреда попадаются обрывки ценной информации - шифры, описания замаскированных "сюрпризов" и т.д.

Неплохо, правда? Добавим к оригинальной концепции не менее оригинальный способ создания изображения. Все "живые" объекты здесь сняты видеокамерой и оцифрованы, а вся окружающая обстановка - стены, растительность, оборудование, котлы с кипящим металлом - великолепно синтезирована с помощью компьютерной графики. В результате получается очень нестандартное, радующее глаз сочетание.

Говоря о графике, нельзя не упомянуть, что в "Critical Path" впервые применен цветовой стандат HiColor (свыше 32 тысяч цветов на экране одновременно). И это в режиме реального видео! Создателям игры пришлось пожертвовать размерами видеокадра - он относительно невелик, но зато качество изображения с лихвой компенсирует этот неизбежный огорчительный момент. Пожалуй, столь впечатляющей графики высокого разрешения видеть еще не приходилось.

Dracula Unleashed ("Освободившийся Дракула")

Наверное, будет излишне разъяснять тематику игры. Конечно, граф Дракула и его создания тьмы - это готические ужасы с вампирами, что же еще? Однако столь излюбленная кинематографистами (и создателями компьютерных игр) тема решена довольно-таки нестандартно.

XIX век. Главный герой расследует обстоятельства исчезновения своего брата. Следы ведут его в Лондон, где он и проводит несколько месяцев в поисках возможных следов. Совершенно неожиданно он получает письмо от румынского священника, которое проливает очень неожиданный свет на обстоятельства дела. Похоже, расследование продолжится на Балканах, в непосредственной близости от родины вампиров - Трансильвании.

"Dracula Unleashed" - это типичная приключенческая игра (adventure), но вместо приевшегося сбора предметов и применения их методом проб и ошибок в игре предусмотрено несколько более интересное развитие событий. Важные факты и информация в игре ничуть не менее важны, чем предметы. Раскрывая факт за фактом, вы сможете составить стройную картину происходящего.

Красивые "рисованные" экраны перемежаются качественными фрагментами реального видео, использующими преимущества компакт-дисков. Любители приключенческих игр, несомненно, получат от "Dracula Unleashed" много удовольствия.

Впечатление от игры несколько омрачается необходимостью воспринимать критически важную информацию прямо с голоса. Для этого требуется существенно лучшее знание английского языка, чем для восприятия текста.

Lost In Time ("Заблудившиеся во времени")

Название этой превосходной игры хорошо известно любителям приключенческого жанра. Хотя версия "Lost in Time" для компакт-дисков появилась относительно недавно, сама игра существует уже не первый месяц (производство фирмы "Coktel Vision", европейского филиала "Sierra On-Line"). Перенос ее на новую "платформу" позволил существенно улучшить графику и звук.

Однажды, очнувшись утром, главная героиня - красотка Доралис -обнаруживает, что она находится в открытом море на борту старинного парусного корабля. Доносится плеск волн и скрип дерева, но никакой живой человеческой речи. После небольших поисков ей удается найти штопор и проковырять в стене дырку в соседнюю каюту, где на цепи прикован негр-невольник Йоруба, наследник правителей древнего Египта. Рассказ Йорубы не добавляет ясности происходящему; выясняется, что это корабль работорговцев, да еще Доралис загадочным образом перенеслась в далекое прошлое. Она обещает помочь невольнику...

По концепции это довольно стандартная приключенческая игра, построенная по типу "применяй-предметы-пока-чего-то-не-выйдет". От других представителей жанра "Lost in Time" отличаются нестандартным способом формирования "вида из глаз". Это не трехмерный синтез и не статическое изображение, а нечто среднее, с записанными заранее синтезированными роликами. Эти ролики воспроизводятся по мере надобности в зависимости от того, куда идет героиня или какой предмет она желает рассмотреть поближе. Как и во всех изделиях фирмы "Coktel Vision", графике и звуку уделяется первостепенное внимание.

Hell Cab ("Адское такси")

Нью-Йорк,Нью-Йорк! Не желаете ли попутешествовать?

Суетливый аэропорт привычно встречает Вас у входа в город и препровождает на стоянку такси. Вам "повезло" поймать такси со странной надписью -"Hell Cab"". "Эх, прокачу !",- обещает надпись, и действительно, уже около знаменитого Empire State Building на счетчике уже 101 доллар.

Имея только сотню, Вы, естественно, просите прекратить поездку, имея желание рассчитаться имеющейся наличностью. "Парень, you crazy!? Деньги есть деньги! В Нью-Йорке нельзя быть без денег. Гм... Впрочем,есть один выход. Подпиши-ка вот эту бумагу, и инцидент исчерпан".

Просмотрев безобидный,на первый взгляд,текст,ответив на пару вопросов типа "Как вы относитесь к оружию?", Вы смело под ним подписываетесь.

Только после этого,заглянув в зеркало заднего вида, вы видите ...налитые кровью красные глаза таксиста. Не бойтесь его, Он не вампир, а всего лишь посланник сатаны. А документ, подписанный вами, - обычная закладная вашей души.

Такова завязка этой неординарной игры, сочетающей в себе не только приключения, но и чисто аркадные вставки. Если Вы хотите выкупить свою душу, придется пройти через ряд адских испытаний.

Резиденция сатаны размещается прямо в Эмпайр Стейт на hell-этаже, ее вам наверняка придется посетить при неудачных попытках обрести покой. Пока же предоставляется приятная возможность побродить в восьмом чуде света. Можно сколько угодно кататься на скоростном лифте,изучать картины на стенах коридоров, а они, между прочим, оживают в чудные компьютерографические ролики. Для любителей романтики открыт выход на крышу, с которой можно увидеть самый огромный город мира с его самой высокой точки. Затем- снова в такси и... вперед, в прошлое.

"Адское такси" перенесет нас в мрачные периоды истории планеты - в Римскую империю , в окопы 1-ой мировой войны и даже за сотни миллионов лет до нашей эры, эпоху, где миром правили динозавры. И в каждом времени существование героя зависит от принимаемых решений - чтобы не дать погибнуть телу и спасти

душу. Помимо приключенческой основы, Вам встретятся и чисто динамические моменты - вроде схватки с гладиатором на арене Колизея.

К сожалению, игра, как и многие CD-игры в последнее время, реализована под Windows. С одной стороны, это облегчает использование полноценной графики высокого разрешения и существенно упрощает настройку аппаратуры, с другой - ведет к существенному замедлению процесса игры, к обеднению анимации и частым нестыковкам действия со звуковым сопровождением. Но, несмотря на это, графика и "режиссерские находки" понравятся любому, да и музыкальное сопровождение выполнено на высоком уровне. Хотя здесь использованы в общем-то уже известные приемы, применены они со знанием дела и зачастую с хорошим чувством юмора.

The Journeman Project (Проект "Странник")

Новая приключенческая игра, включающая в себя элементы лабиринтных вставок со своеобразным фантастическим сюжетом, фирмы Presto Studio является призером конкурса Multimedia Awards в 1993 году. Она получила золотую медаль за анимацию и графические изображения и бронзовую медаль за сюжетное построение. Была создана для Apple, но затем перенесена на IBM-совместимые машины. Естественно,как более родственная для Apple среда была использована Windows, и, конечно, со всеми вытекающими последствиями - черепашьей скоростью даже под DX2\66, требованиями в 8Mb памяти, несинхронным звуковым сопровождением и т.д. С другой стороны - использованы практически все достижения современной компьютерной графики - синтезированные трехмерные сцены природы и архитектуры, анимированные трехмерные механизмы, даже морфинг - плавное естественное преобразование одного обьекта в другой, не говоря уже об обычных видеороликах. Хотя игра в целом не оставляет впечатления гармонии и законченности, как, например, Myst или 7th Guest, нестандартный сюжет и богатое воображение авторов вызывают большой интерес и непроизвольно усаживают за монитор на довольно долгое время.

Мир игры - отдаленное будущее земной цивилизации, наконец-то достигшей порядка и процветания. Задача темпоральных коммандос, одним из которых является герой - исправление аномалий в прошлом, чтобы развитие истории не отклонилось от нужной линии. Аномалии могут быть результатом как непредвиденных случайностей, так и злонамеренного вмешательства. Похожая организация была описана в повести Азимова "Конец Вечности"; правда, в игре коммандос куда менее сентиментальны и лучше выполняют свой долг, чем техник Харлан из повести.

При возникновении аномалии в прошлом по времени начинает распространяться "ударная волна" коррекции истории. Аномалия должна быть ликвидирована до момента, когда волна накроет время, в котором фактически живут коммандос.

Вашей задачей и будет путешествие по разным временам и восстановление естественного хода событий.

Return to Zork (CD-ROM) ("Возвращение в Зорк")

Старые приключенческие игры фирмы "Infocom" о стране Зорк заняли свое место в истории развития компьютерных игр. В них общение с компьютером шло исключительно на уровне текста, то есть игрок вводил команду на английском языке и читал описание результатов своих действий. Кстати, сюжет в играх о Зорке был исключительно сильным и захватывающим, так что играть было очень интересно.

И вот после длительного молчания снова вышла игра о Зорке, в версиях как для

обычных носителей, так и для компакт-дисков. Конечно, только в версии на компакт-дисках можно получить полноценное впечатление от длинных фрагментов реального видео с живыми артистами и большого количества оцифованной речи. Основная идея игры сохранилась, для успешного прохождения требуется вести разговоры с другими персонажами, получать предметы и применять их в правильных местах.

Подземная страна Зорк была отрезана от внешнего мира много лет назад, и вместе с ней исчезла и злая магия, исходившая оттуда. Постепенно Зорк и все с ним связанное исчезли из памяти людей. Но вот корпорация ITEL во время своих раскопок случайно открыла один из путей, по которому из Зорка можно было попасть во внешний мир, и с тех пор начали происходить странные и зловещие события - поблизости стали пропадать люди. Вам в качестве героя игры предлагается окунуться в самую гущу событий и выяснить, что именно произошло и как можно исправить сделанную ошибку.

Экран выглядит как "вид из глаз" героя. Вы увидите перед собой все, что видит ваш герой: местность, людей, с которыми вы повстречаетесь, и все прочее.

Интересная особенность игры - в стиле общения вашего героя с другими персонажами. Здесь нет подходов, привычных для приключенческих игр : ввода фраз на английском языке или выбора желаемой фразы из списка. В этой игре вы должны просто выбрать одну из маленьких картинок, символизирующих тактику разговора. Картинка с разгневанной физиономией соответствует оскорбительной или агрессивной реплике, если физиономия подхалимская -значит, вы хотите польстить собеседнику, и так далее.

ALIEN BREED ("ЧУЖАЯ ПОРОДА")



Космическая станция подверглась нападению чудовищ-мутантов. Время неумолимо идет, а поблизости нет никаких земных сил, способных противостоять монстрам. Одинокий космодесантник, находящийся на базе, должен в одиночку сразиться с врагом и победить - или погибнуть. Впрочем, уступая врагам по численности, он явно впереди по оснащенности - мощное вооружение и достижения современной технологии должны помочь ему справиться с задачей.

"Alien Breed" - довольно типичный представитель "лабиринтных игр" с видом сверху. Никаких особенно новых характерных черт здесь нет, но отдадим должное: игра неплохо выполнена технически, графика и звук вполне "на уровне". Играть можно не только одному, но и вдвоем - при наличии хотя бы одного джойстика.

Игра делится на уровни (откроем секрет - уровней всего 18), в начале каждого уровня выдается задание, которое нужно выполнить, а в конце уровня - код, позволяющий вам прерывать игру и начинать потом не с самого начала, а с уровня, где вы из игры вышли. Скажем, чтобы пройти первый уровень, вам нужно просто найти в запутанных коридорах станции лифт, для завершения второго уровня - разрушить четыре энергетические установки и быстренько добраться до лифта, чтобы вас не накрыло взрывом, на третьем уровне - закрыть четыре пожарные двери, стреляя по управляющим датчикам, чтобы пламя взрыва не разрушило всю станцию, и т.д.

По станции разбросано множество полезных предметов, оставшихся от ее обитателей. Это:

кредитные карточки разного достоинства - пользуясь терминалами INTEX, вы сможете покупать оружие и полезные инструменты.

ключи от дверей - дверь проще открыть ключом; хотя, конечно, можно ее просто разнести выстрелами, но боеприпасы могут и кончиться.

боеприпасы - пополнение боекомплекта вашего оружия.

аптечки - восстановление здоровья, расшатавшегося при схватках с мутантами.

Внизу экрана находится информация о состоянии игрока (слева - для одного игрока, справа - для другого, если он участвует в игре). В эту информацию включены следующие сведения:

здоровье (1up) - здоровье теряется, если мутант добирается до вашего героя, а увеличивается при нахождении аптечек. Когда здоровье упадет до нуля, теряется одна жизнь.

жизнь (life) - герой, в отличие от простых смертных, может умереть несколько раз. Когда кончаются все жизни, возникает некоторая проблема, но и ее можно решить.

боеприпасы (ammo) - справа показано, сколько выстрелов осталось в текущей обойме, а слева - сколько еще имеется обойм.

ключи (keys) - сколько у вас есть ключей,

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

столько дверей вы сможете открыть. И помните: дверь можно не только открыть ключом, но и расстрелять из оружия!

При игре с клавиатуры для управления используются следующие клавиши:

клавиши перемещения - позволяют вашему герою передвигаться по базе

стрельба (fire-1) - ничего хитрого, просто выстрел из выбранного вами оружия

переоснащение (fire-2) - этой клавишей вы сможете по очереди перебирать оружие, а также включать обслуживающий компьютер (но об этом позже)

Клавиатура и параметры игры - используемая звуковая плата, число игроков и т.д. - настраиваются специальной утилитой, которая должна находиться в каталоге с игрой.

Ваше оружие, конечно, мощное, н• на стороне мутантов - численность, они просто бесконечны, и не надейтесь перестрелять всех. Единственный выход состоит в выполнении вашего задания. Кстати, когда вы его выполнили, не забудьте записать выданный вам 9-буквеннный код!

Существенную помощь вам окажет компьютерная система INTEX, терминалы которой установлены на станции. Чтобы включить компьютерный терминал, вы должны подойти к нему и нажать на нем клавишу переоснащения (fire-2). Вскоре на экране появится главное меню системы INTEX. Оно выглядит так:

INTEX WEAPON SUPPLIES - приобретение новых видов оружия. На экране появится изображение оружия с короткой сводкой информации, и вы сможете решить, стоит его покупать или нет (если вы достаточно богаты для этого).

INTEX TOOL SUPPLIES - приобретение инструментов, например, комплекта для открывания дверей и т.п.

INTEX RADAR SERVICE - очень полезная услуга! Вы сможете рассмотреть компьютерную карту уровня и продумаете, как и куда вам стоит направиться дальше

MISSION OBJECTIVE - изложение вашего задания (для особо забывчивых).

INTEX ENTERTAINMENT - шутка, не работает.

GAME STATISTICS - игровая статистика: сколько монстров вы убили, сколько дверей открыли, какое у вас есть оружие и тому подобное. Практической ценности не имеет.

INFO BASE - база данных о станции для тех, кто захочет глубже соприкоснуться с игровым миром “Alien Breed”.

ABORT INTEX NETWORK - выход из сети INTEX.

Если вы хотите ввести выданный вам ранее 9-буквенный код, начинайте прямо набирать его на клавиатуре и не беспокойтесь об отсутствии реакции компьютера. Потом выходите из сети INTEX - и будет загружен нужный вам уровень. Если нет, вы, скорее всего, ошиблись при наборе.

Информация

Название: Alien Breed ("Чужая порода")
Фирма: Team 17
Год: 1993
Размер архива: 1.1 Mb
Класс: Динамика
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1-2
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

ARCHON ULTRA



Арчон Ультра - это римейк старой игры Арчон фирмы Electronic Arts. Арчон объединяет в себе два жанра - логическую игру и динамику. Это нечто вроде шахмат, в которых для взятия фигуры необходимо выиграть в активном бою. В то время как оригинальный Арчон занимал около 50 Кб на диске и был выполнен в CGA графике, его Ультра версия отвечает всем современным стандартам PC игры. 256 цветная VGA графика, дигитальный звук через Sound Blaster, как обычно для SSI, выполнены превосходно. Прекрасно анимированы фигуры. Кроме этого, в Арчон Ультра могут играть два человека - как на одном компьютере, так и через модем.

Правила игры.

Игровое поле.

Как было сказано ранее, Арчон Ультра напоминает шахматы. Размер игрового поля 9x9 клеток, фигуры расположены на противоположных краях поля. Противники ходят поочередно, каждая фигура может передвигаться на определенное число клеток. На поле существует пять особых клеток - Power Points (Точки Силы). Фигуры, занимающие эти клетки, восстанавливают жизненные силы, также на них не распространяется большинство заклинаний.

Цель игры.

Выигравшей считается та сторона, которая либо уничтожила все фигуры противника, либо захватила все пять Точек Силы.

Цвет.

Одним из важнейших принципов игры является цвет. Все клетки в шахматном порядке окрашены в белый и черный цвет. Кроме этого, циклично изменяется оттенок клеток. Светлая сторона имеет преимущество в бою (как в нападении, так и в защите) на белых полях, и преимущество тем больше, чем светлее оттенок белого. Темная сторона (сила зла) соответственно сильнее на черных полях.

Передвижение фигур.

Все фигуры могут передвигаться на определенное число клеток (обычно три). Существует три вида передвижения:

по земле - фигуры не могут передвигаться через занятые поля.

полет - фигуры могут передвинуться на любое поле внутри радиуса их ходов.

телепортация - то же, что и полет.

Взятие фигур.

После того, как две фигуры останавливаются на одном и том же поле, возникает бой. В отличие от шахмат для взятия фигур недостаточно просто взять фигуру противника более сильной фигурой, в Арчоне надо подтвердить силу в бою. Сражение

★ Рейтинг

Графика:	★★★★★★★★
Интерес:	★★★★★★★★★
Звук:	★★★★★
Оригинальность:	★★★★★★★★★★
Концепция:	★★★★★★★★★
Общий:	★★★★★★★★★

происходит в режиме реального времени при активных действиях обоих участников игры. Каждая из фигур имеет два боевых качества, обычно первое - атакующее, а второе - защитное. При удачной атаке у противника отнимается жизненная сила, и когда она доходит до нуля, фигура "умирает". Жизненные силы после окончания боя сами собой не восстанавливаются. Также надо заметить, что в зависимости от клетки, на которой происходит сражение, изменяется поле боя. На полях существуют деревья, камни, также вредное окружение, такое как болота, лава и т.д.

Магические заклинания.

Каждая из сторон имеет в своем распоряжении колдуна или волшебника, который владеет магией. На выполнение заклинания тратится ход. Любое из заклинаний выполняется только один раз за игру и не действует на Точки Силы.

Teleport (Телепортация) - позволяет переместить любую фигуру на любую клетку поля (кроме Точек Силы).

Heal (Лечение) - восстанавливает жизненную силу любой фигуры.

Shift Time (Сменить время) - изменяет направление цикла смены оттенков. Заклинание бывает полезным для предотвращения смены оттенка клетки в цвет оппонента.

Exchange (Обмен) - меняет местами две фигуры на поле.

Revive (Оживлять) - позволяет воскресить любую из "умерших" фигур.

Imprison (Заключать в тюрьму) - запирает фигуру противника на том месте, где она находится. Фигура освобождается в момент, когда оттенок цвета сменяется в наиболее близкий к ее цвету.

Summon Elemental (Вызов Элементала) - позволяет насылать произвольно выбранного одного из четырех элементалов: Огня, Земли, Воздуха или Воды. Элементал исчезает в конце боя независимо от результата. Второе боевое качество элементала позволяет ему самоуничтожаться в попытке нанести вред противнику (при этом нужно находиться очень близко к нему).

Cease Conjuring (Прервать заклинание) - позволяет вам вернуться к игре, не используя заклинание.

Силы света.

WIZARD (Волшебник) - это основная фигура сил света, в некотором роде похожа на шахматного короля. Волшебник может произносить заклинания помимо обычных функций боя и передвижения.

Движение: телепортируется на 3 клетки в любом направлении.

Бой:

1. Огненный шар, который растет во время полета.
2. Телепортация в случайное место. Будьте осторожны, вполне можно оказаться в озерке лавы.

ARCHER (Лучник) - фигура, занимающая место выше ладьи на доске. Лучник стреляет быстро летящими стрелами. Всего на поле 2 лучника.

Движение: быстро двигается по земле на 3 клетки.



Бой:

1. Стреляет серебрянной стрелой.

2. Стреляет более точной и опасной золотой стрелой.

KNIGHT (Рыцарь) - обычно слабее всех остальных фигур, и аналогичен шахматной пешке в игре по расположению и предназначению. Всего на поле семь рыцарей. При умелой игре он может поражать даже очень сильных врагов.

Движение: двигается по земле на 3 клетки.

Бой:

1. Атака мечом.

2. Защитное движение мечом.

VALKYRIE (Женщина-воин) - вооруженная копьем и обладающая значительной силой, расположена на месте ладьи. Всего на доске 2 Валькирии.

Движение: летает на 3 клетки.

Бой:

1. Метание копья на неограниченное расстояние, но во время атаки она должна оставаться неподвижной. При броске кнопку нужно удерживать и стрелками управлять копьем.

2. Вызов поля молний, действует на близком расстоянии от противника.

GOLEM (Голем) - коричневый земляной монстр, располагающийся на доске на месте шахматного коня. Всего два Голема.

Движение: Голем передвигается по земле на 3 клетки.

Бой:

1, Голем кидает камень, который рассыпается на осколки по окончанию атаки. Осколки ранят противника, но наибольший ущерб приносит прямое попадание камня.

2. Каменение - позволяет защищаться от нападения противника.

UNICORN (Единорог) быстрая фигура на доске, размещается на месте шахматного слона. Всего два единорога.

Движение: двигается по земле на 4 клетки.

Бой:

1. Стреляет магическими зарядами из рога на голове.

2. Прыгает на противника. Атака эффективна на близком расстоянии. В прыжке преодолевает небольшие препятствия.

GENIE (Джинн) - располагается слева от Волшебника. Всего на доске 1 джинн.

Движение: летает на 4 клетки.

Бой:

1. Стреляет управляемой энергетической сферой.

2. Защитная способность джинна позволяет ему "сжиматься" и оставаться в этом состоянии сколь угодно долго.

PHOENIX (Феникс) - располагается справа от Волшебника и является одной из самых сильных фигурой в игре.

Движение: летает на 5 клеток.

Бой:

1. Феникс пикирует вниз на своего противника и взрывается огнем. Наносит вред врагу, если тот оказывается в зоне огня.

2. Стреляет "самонаводящимся" пером, которое преследует противника и при попадании наносит небольшой урон.

Силы тьмы

SORCERESS (Колдунья) - главная фигура темных сил, располагается на месте шахматного короля, обладает такой же магией, что и Волшебник. Всего на поле одна Колдунья.

Движение: телепортируется на три клетки.

Бой:

1. Стреляет потоком молний. Для управления им, необходимо удерживать клавишу стрельбы.

2. Телепортируется на расстояние значительно большее, чем Волшебник.

MANTICORE (Лев) - Располагается на месте шахматной ладьи. Всего на поле 2 Мантикора.

Движение: передвигается по земле на три клетки.

Бой:

1. Выстреливает иглами из своего хвоста.

2. Могучий рев, который отталкивает находящегося вблизи противника и наносит ему вред.

GOBLIN (Гоблин) - располагаются на доске так же, как пешки в шахматах. Всего 7 гоблинов.

Движение: перемещается на 3 клетки.

Бой:

1. Атака дубинкой.

2. Уклоняется от атаки противника.

BANSHEE (Банши) - располагаются на месте ладьи. Всего на поле 2 Банши.

Движение: может летать на три клетки.

Бой:

1. Создает вокруг себя ауру, которая высасывает жизненные силы противника. Действует на врага, если тот находится внутри колец.

2. Выпускает катающийся "череп", преследующий противника. Череп, догнавший врага, прилепляется к нему, замедляя движение и раня его. Большее количество черепов усиливают эффект. От них можно избавиться, заманив в воду, лаву или болото.

TROLL (Тролль) - массивный монстр, находится на месте шахматного коня. Всего



на доске два тролля.

Движение: передвигается по земле на три клетки.

Бой:

1. Бросает камень, который при пападании наносит большой вред.
2. Тролль прыгает и наносит очень мощный удар вблизи.

BASILISK (Базилиск) - змеевидная фигура, находится на доске на месте шахматного слона. Всего на поле два Базилиска.

Движение: перемещается по земле до трех клеток.

Бой:

1. Выпускает быстро летящую едкую слюну.
2. Выпускает отравляющее облако, которое растет по мере перемещения, потенциальный вред при этом убывает.

SHAPESHIFTER (Оборотень) - находится справа от Колдуньи и является важной фигурой в игре. Оборотень в бою превращается в фигуру, в точности повторяющую противника. Старайтесь нападать им на мощные фигуры врага и избегать малозначащих.

Движение: может летать на пять клеток.

Бой: идентичен способности оппонента

DRAGON (Дракон) - располагается слева от Колдуньи. Эта фигура летает как во время движения, так и во время боя.

Движение: летает на 4 клетки.

Бой:

1. При нажатой клавише стрельбы, выпускает поток огня.
2. Выпускает ядовитое облако.

ELEMENTALS (Элементали) - вызываются соответствующим заклинанием. Род элементала выбирается случайным образом из элементальных плоскостей Земли, Воды, Воздуха и Огня. Элементал живет только во время боя и умирает независимо от того, победил он противника или нет. За игру вы можете вызвать только одного элементала.

FIRE (Огонь)

Бой:

1. Элементал воспламеняется и быстро наступает на противника. Причиняет ущерб только на близком расстоянии.
2. Самоуничтожение в финальной вспышке. Необходимо активировать вблизи врага.

WATER (Вода)

Бой:

1. Быстро нападает на противника.
2. Самоуничтожение (эффективно рядом с врагом).

AIR (Воздух)

Бой:

1. Закручивается в вихрь, поражая противника при попадании.
2. Саморазрушение элементала с нанесением сильного урона противнику, если тот находится вблизи.

EARTH (Земля)

Бой:

1. Скручивается в земляной ком и катится.
2. Самоуничтожение в финальной атаке.

При длительном беге в одном направлении, многие фигуры существенно ускоряются. Все летающие фигуры во время боя не подвергаются вредному воздействию воды, болота и лавы.

Если вам понравился Archon Ultra, то наверняка вам придется по душе новая стратегичская игра Dark Legions все той же фирмы SSI, но на этот раз совместно с Silikon Knights. Легионы Тьмы напоминают арчон, фигуры аналогично перемещаются по полю, при взятии фигур происходит динамическое сражение с противником. Основным отличием является, пожалуй, свободный выбор фигур и их расставление на поле, а также свободное выставление размеров поля, на котором теперь расположены озера, деревья, камни и т.п.

Нужно отметить появление многих новых возможностей: существуют фигуры, невидимые для противника, можно расставлять ловушки, покупать волшебные кольца, многие фигуры обладают возможностью применять магию на поле, напр., создать иллюзию или монстра и многие другие. Создатели игры довели графику анимацию и звук до идеального состояния, редкая игра выглядит столь эффектно. Обратите внимание - Dark Legions в готовом виде занимает 30 мегабайт!

Информация

Название: Archon Ultra
Фирма: Strategic Simulations
Год: 1993
Размер архива: 2.0 Mb
Класс: Логика Динамика
Видео: VGA
Управление: Мышь, Джойстик Клавиатура
Игроков: 1-2
Совместная игра: Modem,на одной машине

ARKANOID. REVENGE OF DOH



Давненько была написана эта игра, аж в 1988 году, но продолжает оставаться популярной до сих пор. Правила просты: игровое поле, на нем расположены разноцветные кирпичики, внизу ракетка. Запускается шарик, и ваша основная задача - отбивать шарик и не давать ему падать, он в свою очередь разбивает те самые кирпичики, одни с первого раза, другие после нескольких ударов, а некоторые не разбиваются вообще. Из цветных кирпичиков падают разноцветные буквы, подобрав которые, можно модифицировать ракетку тем или иным образом. Цель - уничтожить все кирпичики на поле и, когда вы этого достигнете, справа и слева откроются проходы, и вы сможете перейти на следующее поле, причем для каждого уровня слева и справа игровые поля разные, и нужно уметь правильно выбирать.

Все бы было хорошо, если бы не присутствие на поле различных движущихся врагов, при ударе об них шарик легко может срикошетировать в аут. Когда шарик уронен, пропадает жизнь, когда кончаются жизни, то кончается и игра. Если вы хорошо играли и набрали много очков, есть шанс попасть в список лидеров, который появляется при запуске программы. На одном из этапов Вашим противником будет не набор кирпичей, а существо наподобие амебы, справиться с ним - классическим способом - как можно больше ударить шариком. Еще один оригинальный момент - наличие встроенного редактора, позволяющее Вам переделать любое поле любого уровня по своему усмотрению.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

При запуске игры они высвечиваются, и вы можете изменить их по своему вкусу или оставить как есть. Всего клавиш три: движение вправо, влево и пуск шарика. Полезную функцию несет клавиша **F1**, она делает паузу в игре, чтобы вернуться к ней, снова нажмите **F1**. **F10** печальная клавиша, так как ее нажатие приводит к выходу из игры.

Немного расскажем о игровом поле. В левом нижнем углу нарисованы несколько ракеток, уменьшенных копий большой ракетки, это количество оставшихся жизней. В правой части экрана можно увидеть следующую информацию:

HIGH SCORE - рекорд игры, результат первого места.

PLAYER 1 - количество очков, набранное первым игроком.

PLAYER 2 - очки, набранные вторым игроком.

ROUND - номер игрового поля.

ПОЛЕЗНЫЕ БУКВЫ

Как уже говорилось ранее, буквы, падающие из кирпичиков, могут трансформировать ракетку, вот некоторые из них:

"**R**" - плохая буква, уменьшает ракетку.

"**M**" - черные шарики, пробивают все насквозь без отскакивания.

★ Рейтинг

Графика:	★★★★★★
Интерес:	★★★★★★★★★
Звук:	★★★★★
Оригинальность:	★★★★★
Концепция:	★★★★★★
Общий:	★★★★★★

"C" - липучка, шарик прилипает к ракетке.

"E" - расширение ракетки.

"L" - стрелялка, нажимая на клавишу пуска шарика, стреляете по кирпичикам и разбиваете их.

"T" - двойная ракетка, вы управляете двумя сцепленными ракетками.

"I" - тянучка, при движении ракетки вправо или влево, она растягивается, но после остановки опять сжимается.

"N" - шарики приобретают способность размножаться при ударе о кирпичики.

"P" - дополнительная жизнь.

"S" - замедляет не в меру убыстрившийся шарик.

"D" - мгновенное превращение шарика в десяток, с соответствующими последствиями.

"B" - сразу открывается переход на другой уровень.

Мерцающий кирпичик - неизвестно, какая буква, когда поймаете, сразу поймете, что к чему.

Информация

Название: Arkanoid. Revenge of DoH ("Арканоид")
Фирма: TAITO
Год: 1988
Размер архива: 339 Кб
Класс: Динамика
Видео: CGA, EGA, VGA
Управление: Мышь, Джойстик
Игроков: 1

BLAKE STONE ("БЛЭЙК СТОУН")



Когда появилась игра WOLF, многие не могли встать неделями из-за компьютера, когда появился DOOM, некоторые любители просто попадали со стульев. BLAKE STONE не является эпохальным событием, но принадлежит к тому же классу, что описанные выше игры, и надо отметить, что приключения Блэйка и его борьба с мутантами достаточно увлекательны.

КОНТРОЛЬНОЕ МЕНЮ

Это окно появляется при запуске программы и состоит из следующих позиций:

NEW MISSION - начать новую миссию.

ORDERING INFO - информация для покупателей.

INSTRUCTIONS - справочная информация по игре.

STORY - рассказ о Блэйк Стоуне и том, как он дошел до жизни такой.

GAME OPTIONS - установка звука/SOUND, устройства управления/CONTROLS и размера игрового экрана/CHANGE VIEW.

HIGH SCORES - лучшие результаты, достигнутые в игре.

LOAD MISSION - восстановить записанную игру.

SAVE MISSION - записать текущую игру.

BACK TO DEMO - вернуться к демонстрации, если вы играли и вышли в это меню,позиция приобретает вид BACK TO MISSION, вернуться к выполнению миссии.

LOGOFF - выход из игры.

НАЧАЛО ИГРЫ

После нажатия на NEW MISSION вы должны выбрать миссию/MISSION, всего их шесть и уровень сложности/LEVEL, их четыре. Чем меньше номер миссии и уровня сложности, тем проще играть, и, соответственно, чем они больше, тем игра сложнее.

После небольшого брифинга и некоторой паузы появляется рабочее поле.Что важного на нем находится? В верхней строчке дано название уровня иколичество оставшихся жизней, LIVES. Внизу находится четыре окна, опишем их слева направо: первое - информационное окно, по мере игры в нем появляется справочная информация. Далее окно состояния здоровья, цифра с процентом показывает, какое количество Блэйка еще живет. Правее окно оружия, о нем подробнее в главе ОРУЖИЕ. Самое левое окно - это окно количества набранных очков и найденных кодовых карточек.

УПРАВЛЕНИЕ ГЕРОЕМ

Движение вперед-назад осуществляется стрелками вверх-вниз. Развороты направо и налево соответственно стрелками вправо и влево. **Ctrl** - стрельба из оружия, **Space** - открывает двери и запускает аппараты для

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★
Звук	★★★★★
Оригинальность	★★★
Концепция	★★★★★
Общий	★★★★★★

выдачи еды, которая поправляет здоровье. **Q** разворот на 90 градусов налево, **W** или **Enter** - резкий разворот на 180 градусов и **E** - быстрый разворот на 90 градусов направо.

Ну вот, с управлением более-менее разобрались, и теперь бегайте, стреляйте во все, что движется. На полу валяются различные полезные вещи: такие, как медикаменты, боеприпасы, деньги для автоматов с едой, но самое главное это...

ОРУЖИЕ

Всего существует пять видов оружия, и переключаются они нажатием клавиш **1-5** на клавиатуре, вот их названия:

- автоматический пистолет.

защитный пистолет.

- скорострельная винтовка.

- сдвоенный нейтронный аннигилятор.

- плазменный бомбомет.

Изображение оружия находится в соответствующем окне на игровом поле, и цифра правее него показывает количество оставшихся боеприпасов, и только у автоматического пистолета на этом месте находится индикатор готовности к стрельбе, когда он зеленый - стрелять можно, красный - надо подождать. Этот вид оружия не испытывает недостатка в боеприпасах. Кстати, когда у какого-нибудь лучшего оружия кончаются боеприпасы, то оружие автоматически переключается на более худшее, но с патронами, так что экономней стреляйте.

Информация

Название: Blake Stone ("Блэйк Стоун")
Фирма: Apogee
Год: 1993
Размер архива: 2.8 Mb
Класс: Динамика
Видео: VGA
Управление: Мышь, Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1

BLOOD MONEY ("КРОВАВЫЕ ДЕНЬГИ")

"Кровавые деньги", так переводится название этой игры, и действительно, для достижения в ней успеха потребуется немало вражеской и своей крови. Цель игры - захватить четыре планеты, каждая из которых преподносит свои сюрпризы. Для покорения каждой из них применяются различные терминаторы: вертолет, подлодка, космонавт или космолет. Захватывая планеты, вы палите по всему, что движется, из врагов сыплется дождь денег, на которые можно купить различные вооружения в магазинах, попадающихся по пути. Это делает вас более сильными и соответственно увеличивает денежный урожай. В эту игру достаточно интересно играть и одному, но подлинное удовольствие вы получите при игре вдвоем, сочетание жизненно необходимой взаимовыручки и дележа наличности добавляет игре непередаваемый колорит...

ЗАПУСК ИГРЫ



Первое, что появляется в начале игры, это меню конфигурации. Оно состоит из нескольких позиций, выполняемых при помощи нажатия клавиш:

F1 CONFIGURE - конфигурация закончена, если установлено изменение клавиш управления, будут запрошены новые их значения.

F2 VGA/EGA SELECTED - выбор видеоадаптера.

F3 FAST/SLOW PC - выбор скорости компьютера, быстрый/медленный

F4 PL1 - установка управления для первого игрока.

F5 PL2 - устройство управления для второго игрока.

F6 SOUND ON/OFF - звуки, включены/выключены.

После установки конфигурации появляется меню запуска, оно имеет следующий вид:

F1 1 PLAYERS - игра одним игроком.

F2 2 PLAYERS - игра вдвоем.

F3 - срочно нажмите эту клавишу для отключения перерисовки экрана.

F4 - CONFIGURE - возврат в меню конфигурации.

УПРАВЛЕНИЕ ТЕРМИНАТОРАМИ

Чем управлять джойстиком или клавиатурой и какими клавишами на клавиатуре, все определяется в меню конфигурации. Остается добавить, что ничего сложного в управлении нет, простейшие перемещения по горизонтали, вертикали и их сочетания и стрельба, ничего более хитрого здесь нет.

Кроме этого, на клавиатуре имеются следующие вспомогательные клавиши:

F1 - выход в меню запуска.

F6 - включение/отключение звука.

F10 - пауза, но при этом весь экран становится черным.

Ctrl+Esc - мгновенный выход из игры.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Для начала вы должны выбрать планету, с которой начать, и соответствующего терминатора. В начале игры вам финансово доступны или вертолет, или подлодка. Подлодка забирает все деньги, при выборе вертолета половина их останется и может пригодится для покупки вооружений. Выбрав терминатор, попадаем на игровое поле. Несколько слов о его нижней строчке, где находятся полезная информация о терминаторах. Для первого игрока символы окрашены в красный цвет, для второго в зеленый. Вот их перечень: количество набранных очков, количество денег (цифра со знаком доллара), количество жизней и индикатор состояния корабля (в виде

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★
Оригинальность	★★★★★★
Концепция	★★★★★★
Общий	★★★★★★★

стаканчика с делениями, чем их больше, тем лучше).

Итак, во время боя из врагов поменьше вываливаются монетки в 10 долларов, из больших врагов по 25. Все эти деньги аккумулируются у вас. И как же их потратить? Найдите магазин, он находится под вывеской EQUIPMENT, ОБОРУДОВАНИЕ. Войдя в магазин, вы увидите девять квадратиков, расположенных также в виде квадрата 3X3. Кратко опишем его горизонтальные строчки, сверху вниз и слева направо:

Первая строчка:

- EXIT - выход из магазина.
- стрельба вверх, под углом 30 градусов.
- стрельба вниз под тем же углом.

Вторая строчка:

- бомба, падает вертикально вниз.
- стрельба назад.
- дальность, позволяет снарядам лететь до конца экрана.

Третья строчка:

- скорость, повышает маневренность терминатора.
- починка корабля, заполняет индикатор состояния корабля полностью.
- покупка дополнительной жизни.

В заключение заметим, что нельзя войти в один и тот же магазин дважды, если вы вышли, то войти сможете только в следующий магазин.

Несколько советов по игре. Пушки, расположенные сверху и снизу, могут существенно отравить вам жизнь, поэтому старайтесь уничтожать их в первую очередь. Имейте в виду, когда вы погибаете, т.е. индикатор состояния терминатора достиг нуля, все купленное вами вооружение исчезает, и продолжаете вы с одной бластерной пушкой впереди. Некоторые препятствия могут быть сдвинуты, не теряйте времени и энергично стреляйте по ним, и это спасет вас от неизбежной гибели. Купив дальность в магазине, имейте в виду, что терминатор из одной пушки не выпускает больше четырех снарядов, и пока один из них не долетит до конца экрана или не попадет во врага, выстрела не будет. Избежать вышеописанного можно, прицельно стреляя во врагов. В конце каждой планеты вам придется сразиться с ее царем, это огромный монстр, для каждой планеты свой, и убить его можно, только попадая в уязвимые места, это определяется по характерному миганию при удачном выстреле. Количество очков не совсем бесполезная цифра, при прохождении планеты количество очков, набранное именно на ней, делится на 100, и оставшаяся часть превращается в деньги.

И, наконец, для гордых одиночек: если назначить для первого и второго игрока одинаковые клавиши, то, совместив два терминатора, можно добиться удвоенной мощности впереди. При гибели одного из терминаторов начинаются заморочки, но при достаточном хладнокровии можно их легко ликвидировать.

Информация

Название: Blood Money ("Кровавые деньги")
Фирма: PSYGNOSIS Ltd.
Год: 1989
Размер архива: 483 Кб
Класс: Динамика
Видео: EGA, VGA
Управление: Клавиатура, Джойстик
Игроков: 2
Совместная игра: Одна машина

THE BLUES BROTHERS ("БРАТЬЯ БЛЮЗ")



"Братья Блюз" - таково название этой игры, и, как видно из фамилии братьев, они очень любят блюз и готовы собирать пластинки с его записями, несмотря ни на какие препятствия. А препятствий очень много. Это и полицейские, стреляющие без предупреждения, и бабушки в колясках, сбивающие с ног, и панки с дубинами, и аквариумы с пираньями, и садовники с вилами, и даже птицы с неба бросают яйца на их головы. Но братья готовы ко всему, энергично бегают, прыгают, бросают во врагов ящики и даже летают на зонтиках. Сможете ли вы помочь им в их поисках?

НАЧАЛО ИГРЫ

При запуске игры выберите, нажав соответствующую цифру, видеоадаптер, который есть у вас в компьютере. После этого появляется экран выбора игрока, CHOOSE YOUR PLAYER. Вдвоем братья бегать не могут, поэтому выберите с помощью стрелок того, кто больше вам нравится, на него перейдет свет прожектора, и нажмите **Space**. После небольшой паузы появится...

ИГРОВОЙ ЭКРАН

На этом экране изображено непосредственно игровое поле, герой, его враги и кое-какая справочная информация в нижней строчке, она-то нас и интересует. В левой части находятся портрет одного из братьев и цифра, обозначающая количество оставшихся жизней. Справа находится три сердечка, они обозначают попытки в текущей жизни, когда все три сердечка кончатся, кончится и текущая жизнь. Левее их находится цифра, обозначающая количество собранных пластинок.

Пейзаж меняется в зависимости от уровня игры, начинается она в магазине, STORE, продолжается на химической фабрике CHEMICALS. Кроме этого, существуют и другие уровни, надеемся, вы откроете их сами.

УПРАВЛЕНИЕ ГЕРОЕМ

Движение вправо и влево осуществляется соответствующими стрелками. Стрелка вверх - прыжок, если ее нажать во время движения, герой прыгнет по параболе в направлении движения, и есть вероятность, что вы перепрыгнете одного из врагов. Стрелка вниз - залечь, очень полезная вещь при открытии стрельбы полицейскими. При ее удерживании и нажатии стрелок горизонтального перемещения можно поползать вправо и влево. Кроме того, вертикальные стрелки используются для передвижения по лестницам. **Space** - взять с земли ящик и поднять над головой, еще раз пробел, и герой кинет его во врага.

Теперь немного о самой игре. Как уже говорилось выше, надо собирать пластинки. Кроме эстетического наслаждения блюзами, они имеют еще одну особенность: при достижении цифры 100 у вас станет на одно сердечко/попытку больше. Кроме пластинок, можно встретить знаки вопроса. Они могут как прибавить кое-что к количеству собранных пластинок, так и убавить оное.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★
Интерес	★★★★★★★
Звук	★★★★★★
Оригинальность	★★★★
Концепция	★★★
Общий	★★★★★★

Как уже говорилось, герой может использовать зонтик. Когда вы его найдете, он автоматически возьмется, и вы сможете летать, отталкиваясь от твердых поверхностей. Кстати, о полетах, в магазине можно полетать и на воздушном шарике, но будьте осторожны он лопается при касании потолка.

Немного о звуке и музыке, которые, надо отметить, имеют приличное звучание даже со спикера. Клавиша **F2** включает и выключает музыку, клавиша **F3** - звуки. Клавиша **F5** - выход в начальное меню выбора игрока. **Esc** - полный выход из игры.

Информация

Название: The Blues Brothers ("Братья Блюз")
Фирма: Titus
Год: 1991
Размер архива: 485 Kb
Класс: Динамика
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1

BOSTON BOMBCLUB („БОСТОНСКИЙ КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ БОМБ")

Представьте себе, что на улице вечер, вас одолевает скука, и все привычные занятия опротивели. Душе хочется острых ощущений и неизведанных ранее переживаний, и вам приходит в голову довольно странное развлечение. Все просто: берем самую обычную бомбу с фитилем подлиннее, поджигаем фитиль и пускаем бомбу катиться по столу с хитрой системой обваливающихся мостиков, пластин-отражателей, положение которых можно менять, и желобков, которые можно поворачивать, направляя медленно катящуюся бомбу по разным дорожкам, труб, внутри которых катится бомба, трамплинов, которые могут ее перебрасывать из одного места в другое, кнопок, при нажатии на которых бомбы меняется конфигурация игрового стола... Через некоторое время берем другую бомбу, поджигаем фитиль и пускаем на этот же стол. Цель всего этого странного бильярда - загнать бомбы в ведро с водой. Разумеется, сделать это надо до того, как фитиль догорит до конца и бомба взорвется. Нежелательно также ронять бомбу со стола (сотрясения динамиту противопоказаны), или позволять двум катящимся бомбам сталкиваться - по тем же причинам.

Неужели эта мысль не привлекла вас? Или, может, под рукой просто не нашлось достаточного количества бомб? Не огорчайтесь, помочь делу очень легко. Достаточно запустить оригинальную игру производства французской фирмы "Silmarils" под названием "Boston Bombing Club". Как и у большинства изделий этой фирмы, графика выполнена исключительно приятно и добросовестно, а от вас потребуется немалая

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★
Общий	★★★★★★★

сноровка в обращении с мышью и умение быстро шевелить мозгами в отчаянных ситуациях.

Несколько пожилых джентльменов в городе Бостон, чтобы не скучать по вечерам, собираются в своем клубе и развлекаются примерно так, как описано выше. Вам предлагается попробовать свои силы в этой странноватой динамико-логической игре и благополучно переправлять бомбы с горящим фитилем в ведро до того, как произойдет взрыв. В игре 30 уровней; если вам удается без особых проблем пройти первую пару уровней - не расслабляйтесь. Уверяем вас, дальше острых ощущений вам хватит, вас просто жалеют для начала, и чтобы дойти до 30 уровня, требуется немалая тренировка. Кстати говоря, вам необязательно начинать игру с самого первого уровня; максимальный начальный уровень, который вы можете установить себе в главном меню игры, - десятый.



В самом начале у вас в распоряжении - 5 бомб. Если вам удастся благополучно погасить все, то на следующем уровне их будет столько же, но взорвавшиеся бомбы безвозвратно теряются. Игра кончается с потерей последней бомбы.

Игровой экран очень прост - кроме вида игрового поля, на нем приведено количество оставшихся в вашем распоряжении бомб и текущее количество набранных очков.

Конечная цель каждого уровня - круг в виде мишени с красными концентрическими кольцами. Именно туда необходимо сбросить бомбы до того, как догорит фитиль. Вам придется продумать, какой дорогой вести туда бомбу, а таких дорог может быть несколько. Изменения на игровом столе производятся с помощью мыши, от мысли играть с клавиатуры можете сразу отказаться. Укажите на элемент игрового поля курсором мыши и щелкните кнопкой мыши. Если данный элемент способен иметь несколько положений (скажем, перемычка, которая может блокировать любую из четырех сторон квадрата, или прямой желоб, который может располагаться вертикально или горизонтально, т.е. только в одном из двух положений), то этот элемент переключится в следующее положение. Для элементов с большим количеством положений придется щелкнуть мышью еще разок-другой, чтобы добиться нужного вам положения.

Бывает и так, что проложенный вами путь к цели срабатывает только один раз - деревянные мостики на редкость хлипкие и больше одной прокатившейся бомбы не выдерживают. Такие обстоятельства приходится планировать заранее, чтобы это не стало неприятным сюрпризом.

Бомбы ведут себя крайне пассивно и просто катятся вперед. Если бомба наталкивается на препятствие - она может отскочить и начать катиться в противоположном направлении, или свернуть в сторону - в зависимости от формы препятствия. Иногда в процессе движения бомба нажимает своим весом кнопку, и где-то на игровом поле сдвигаются перемычки или происходят другие изменения. Однако не думайте, что забота об одной бомбе решит все ваши проблемы; вовсе нет! Через некоторое время после начала движения первой бомбы на поле выкатывается вторая, потом - третья... и так далее, так что торопитесь - управиться с несколькими бомбами очень трудно. Впрочем, иногда одну бомбу приходится использовать для того, чтобы нажимать кнопки и освобождать путь другой.

Основные элементы игрового поля, которыми можно активно управлять - перемычки и желобки. Перемычка просто переходит из одного положения в другое, а круг с желобком разворачивается на 90 градусов при одном щелчке мыши на нем.

Иногда на поле появляются призы с указанными на них очками. Если вы прокатите любую бомбу по призу, то получите премию в виде очков, а за достижение определенного количества очков даются новые бомбы. В общем, игра стоит свеч.

Бомбы могут не только катиться по полю, но и подпрыгивать на установленных там трамплинах. Учтите, что на каждом трамплине, подкидывающем бомбу, стоит цифра, обозначающая дальность полета. Подброшенная бомба продолжает лететь в том направлении, в котором она двигалась до попадания на трамплин. Если бомба в конце полета попадает мимо игрового поля, она взрывается.

Периодически вы играете на призовом уровне, там ваша задача - просто довести бомбу до “выхода” за время, отсчет которого идет на экране, а по пути собрать как можно больше призовых очков.

Наконец, чтобы все не было слишком просто, ваши коллеги по клубу всячески усложняют вам задачу. То кто-то раскладывает газету над важным и ответственным участком игрового стола, и вам приходится ловить момент между перелистыванием страниц для того, чтобы в отчаянной спешке перекинуть пару отражателей или развернуть желобок. То раздается дикий звук трубы, и над столом начинает вертеться негр-джазист, отвлекая и раздражая... То старикашка, внимательно наблюдающий за катящейся бомбой, начинает переставлять части игрового поля; наверное, он полагает, что ему виднее, как играть. Исключительно неприятен младенец, выползающий на стол - он перекладывает бомбы и переключает элементы стола так, как заблагорассудится. Честное слово, иногда очень сильно хочется, чтобы бомба рванула у него под носом. На последних уровнях по игровому столу начинают бегать игрушечные паровозики, столкновение с которыми бомбам противопоказано - и так далее, не будем раскрывать всех секретов, чтобы вы получили больше удовольствия от этой оригинальной и приятной игры.

Информация

Название: Boston Bombclub
("Бостонский клуб любителей бомб")
Фирма: Silmarills
Год: 1991
Размер архива: 318 Kb
Класс: Динамика + Логика
Видео: VGA, Cga, Ega
Управление: Мышь
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор : 286
Игроков: 1

BUBBLE BOBBLE

Эта внешне незамысловатая игра блестяще доказывает: хорошая идея важнее, чем все технические “навороты” с графикой, звуком и т.д. Да, “Bubble Bobble” появился давно, графика скорее EGA, чем VGA, звук даже с картой Adlib немного примитивен, и все же... Пожалуй, редко можно найти столь захватывающую игру для двоих игроков, в которой взаимопомощь и содействие игроков (“кредиты”, в которых исчисляются жизни, общие, поэтому гибель напарника абсолютно невыгодна, враги тоже общие) с попытками стянуть у соседа из-под носа лакомый приз. Разумеется, в “Bubble Bobble” играть можно и одному, но, во-первых, удовольствие не то, а во-вторых, некоторые уровни в одиночку пройти довольно затруднительно.

Многочисленные виды призов, приличное количество уровней - 100, разные враги и разнообразие тактики, применяемой против этих врагов, делают игру занимательной и долго не надоедающей.



Игроки управляют двумя очаровательными дракончиками, по неизвестным соображениям сражающимися с толпами монстров. Дракончик, увы, не может прикончить врага с одного раза, ему для этого требуется два действия: плюнуть пузырем, в котором враг на некоторое время увязает, и боднуть такой пузырь с врагом. В итоге враг вместе с пузырем лопается, и из него вываливается приз, дающий очки. Если вам повезло одним боданием прибить сразу нескольких врагов, то ценность выпадающих призов стремительно растет.

Периодически на экране возникают призы, дающие вместо очков что-то более важное. Среди них стоит особо отметить:

конфетки - улучшение боевых качеств дракончика, таких, как скорость плевания пузырями, дальность полета пузыря и пр. Конфетки разных цветов дают разный эффект. Как ни странно, иногда (правда, очень редко) возросшая мощь только мешает прохождению очередного уровня, так что будьте внимательны!

бомба, синий крест - уничтожение всех врагов на уровне и превращение их в алмазы. Немедленно начинается соревнование, кто успеет съесть больше алмазов.

красный крест - дракончик на некоторое время начинает плеваться огнем. Попадание сразу убивает врага, превращая его в алмаз.

графин с водой - все враги на уровне исчезают, а на экране появляется много призовых точек. Необходимо за ограниченное время успеть собрать все эти точки, и тогда дракончики получают солидные призы (даже тот, кто набрал меньше). Если не успеваете - приходится радоваться и тому, что дают... Если же дракончики наберут по одинаковому числу точек, то каждый из них получает максимальный приз!

зонтик - "прокручивает" несколько ближайших уровней без прохождения.

сердечко - враги застывают, парализованные. Можно бодать их прямо так, без предварительных плевков. Осторожно: действие магии сердечка не вечно!

будильник - враги перестают двигаться, но сражаться с ними приходится, как обычно, плевками.

ожерелье - иногда не дает ничего, кроме очков, а иногда из ожерелья вылетает огненное колесо и летает хаотически, убивая при столкновении монстров.

буква - если вам удается набрать все шесть разных букв слова EXTEND, то все монстры на уровне исчезают, а вас награждают призовой жизнью.

Пузыри тоже не всегда одинаковы; ими надо уметь пользоваться. Даже самый обычный пузырь можно использовать для того, чтобы подниматься наверх (для этого нужно запрыгнуть на него и постоянно прыгать на одном месте, пока пузырь летит наверх). Есть и особые виды пузырей:

пузыри с водой - когда такой пузырь лопается, вода из него выливается и течет вниз, смывая на своем пути всех монстров и превращая их в дорогостоящие алмазы.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

пузыри с огнем - выпавший из пузыря огонь падает на поверхность и на некоторое время растекается там, как напалм. Все поджаренные на нем монстры тоже превращаются в алмазы.

пузыри с молниями - молния из пузыря летит по горизонтали через весь экран, убивая на своем пути всех монстров и превращая их в алмазы. Нужно учитывать, что молния летит в направлении, противоположном ориентации дракончика, то есть если дракончик, пробивая пузырь, смотрел слева направо, то молния полетит справа налево.

На первом уровне и потом на каждом пятом (5-й, 10-й, 15-й и т.д.) все пузыри, находящиеся на экране в момент убиения последнего монстра, лопаются и превращаются в призы. Поэтому плюйтесь интенсивнее!

Действовать против врагов приходится довольно проворно - в случае промедления появляется предупреждение, а потом - большой белый монстр, убить которого нельзя, можно только, уворачиваясь от него, добить оставшихся врагов, и тогда он уйдет. Есть, правда, и другой способ, хотя он более труден: если бегать от него довольно долго (поверьте, это очень нелегко), то монстр начинает подолгу останавливаться на одном месте в задумчивости, и ваша задача становится немного легче.

И, наконец, информация для игроков, которые только набираются опыта: при условии ОЧЕНЬ ХОРОШЕЙ игры (для одного игрока это - ни одной потерянной жизни плюс приличное количество очков) на уровнях 20-м, 30-м, 40-м и далее появляются ворота в сокровищницу. Там лежит огромное количество алмазов, которые тоже необходимо слопать за отведенное для этого время. К сожалению, потеря жизней лишит вас права на посещение сокровищницы.

Информация

Название: Bubble Bobble
Фирма: Nova Logic
Год: 1989
Размер архива: 363 Kb
Класс: Динамика
Видео: EGA, VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор : 286
Игроков: 1-2

BUDOKAN ("БУДОКАН")

На японском языке слово "будокан" означает "зал для занятий боевыми искусствами". Как нетрудно догадаться, в первую очередь эта игра предназначена для поклонников и знатоков восточных единоборств. В ней отлично передается рыцарский, спортивный дух различных боевых искусств и турнира. Она не относится к разряду последних новинок, но обладает многими достоинствами и своеобразным обаянием по сравнению с "кровавыми" играми. Кстати, приятно провести время за игрой можно не только в одиночку, но и вдвоем, соревнуясь друг с другом.

Что касается технической реализации, то для своего времени (а появился "Budokan" в 1990 году) она была исключительно качественной. "Budokan" был среди первых

игр, нормально использовавших богатые возможности видеоадаптера VGA в 256-цветовой графике. Кроме того, эта игра не требует мощной машины с большим количеством памяти (процессора i80286 хватает с избытком).

Из большого количества боевых искусств вы можете практиковаться в четырех:

B

каратэ - видимо, наиболее известный японский вид борьбы без применения оружия. Включает большое количество разнообразных ударов руками и ногами, а также технику блоков, подсечек и т.д.

нунчаку - малый двойной цеп. Две палочки, соединенные шнуром, в умелых руках способны творить чудеса. Наиболее сильны удары, в которых одна из палочек остается в руке, а другая используется для поражения соперника. В целом техника весьма разнообразна, в ней использованы как аналоги ударов каратэ, так и специфические для нунчаку комбинации с вращением и перехватами.

бо - длинный шест. Довольно грозное оружие против соперника, вооруженного длинным оружием (копье, секира и т.д.), но в ближнем бою бывает неудобным.

кэндо - фехтование на бамбуковых мечах "синай". Массивный синай довольно опасен для соперника, поэтому бойцы надевают защитные маски и латы, прикрывающие корпус.

После запуска игры вы попадаете во двор, откуда можно перейти в шесть мест. Четыре из них - школы единоборств, где вы тренируетесь в овладении конкретным боевым искусством без противника или проводите тренировочные бои с соперниками разных уровней (от самых слабых SANKYU, третий кю, до опасных SHODAN, первый дан). Школы помечены условными знаками, соответствующими боевым искусствам.

Богатый арсенал приемов во всех видах реализован относительно просто. Бойцами можно управлять и с помощью джойстика, однако в нашем описании предполагается, что вы играете на клавиатуре. Рабочими клавишами одного игрока являются девять клавиш со стрелками направления на цифровой клавиатуре справа и клавиша **Right Shift**. У второго игрока используются вместо стрелок девять клавиш **Q,W,E...X,C** в левой части клавиатуры и **Left Shift**.

В нашем описании мы приведем комбинации клавиш для техники каратэ на управляющих клавишах СПРАВА (хотя сам боец при этом, если только не переназначить управление, находится на экране СЛЕВА!). Без особого труда эти комбинации клавиш можно перенести и на левую клавиатуру. Кстати, для всех видов боевых искусств примерный смысл движений и ударов сохраняется, то есть одна и та же комбинация служит для удара ногой в прыжке в каратэ, удара нунчаку, бо или синаем в прыжке в прочих видах боевых искусств. Обязательно потренируйтесь и опробуйте все комбинации перед тем, как идти в будокан.

Иногда существенно не то, какие клавиши нажаты одновременно, а порядок их нажатия; так, например, **стрелка вправо + Shift** означает, что клавиша со стрелкой нажата сначала, а **Shift** - после нее.

стрелка вправо и вниз - шаг вперед.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★★
Оригинальность	★★★★
Концепция	★★★★★★
Общий	★★★★★★★

стрелка влево и вниз - шаг назад.

стрелка вниз - низкую стойку.

стрелка вправо - передняя стойка.

стрелка влево - задняя стойка.

стрелка вверх - прыжок на месте.

стрелка вправо и вверх - прыжок вперед.

стрелка влево и вверх - прыжок назад.

стрелка вверх + Shift - прыжок на месте с ударом ногой.

стрелка вверх + Shift + стрелка влево - прыжок на месте с ударом ногой в развороте.

стрелка вправо и вверх + Shift - прыжок вперед с ударом ногой.

стрелка вправо и вверх + Shift + стрелка влево - прыжок вперед с ударом ногой в развороте.

стрелка влево и вверх + Shift - прыжок назад с ударом ногой.

Shift + стрелка вправо и вверх - удар рукой по верхнему уровню.

Shift + стрелка вправо удар рукой по среднему уровню.

Shift + стрелка вправо и вниз - удар рукой по нижнему уровню.

Shift + стрелка влево и вверх - блок по верхнему уровню.

Shift + стрелка влево - блок по среднему уровню.

Shift + стрелка влево и вниз блок по нижнему уровню

Удары в нижней стойке:

Shift + стрелка вправо и вверх - удар ногой по среднему уровню.

Shift + стрелка вправо - удар ногой по среднему уровню.

Shift + стрелка вправо и вниз - удар ногой по нижнему уровню.

Shift + стрелка влево и вверх - подсечка.

Shift + стрелка влево - подсечка.

Shift + стрелка влево и вниз - подсечка.

Удары в передней стойке:

Shift + стрелка вправо и вверх - удар ногой по верхнему уровню.

Shift + стрелка вправо - удар ногой по среднему уровню.

Shift + стрелка вправо и вниз удар ногой по нижнему уровню.

Shift + стрелка влево и вверх - удар ногой по верхнему уровню с разворотом.

Shift + стрелка влево - удар ногой по среднему уровню с разворотом.

Shift + стрелка влево и вниз - удар ногой по нижнему уровню с разворотом.

Удары в задней стойке:

Shift + стрелка вправо и вверх - удар ногой по верхнему уровню.

Shift + стрелка вправо - удар ногой по среднему уровню.

Shift + стрелка вправо и вниз - удар ногой по нижнему уровню.

Shift + стрелка влево и вверх - удар ногой по верхнему уровню.

Shift + стрелка влево - удар ногой по среднему уровню.

Shift + стрелка влево и вниз - удар ногой по нижнему уровню.



Хотя в некоторых комбинациях указано, например, "удар ногой по среднему уровню", сами удары могут сильно отличаться! Мы не стали перегружать описание терминологией каратэ, вы сможете сами выяснить на практике, чем удар ногой "маэ-гери" по среднему уровню отличается от "йоко-гери" или "усира-маваси-гери".

Кроме клавиш управления бойцами, вам пригодятся и следующие клавиши:

B - закончить поединок или тренировку.

Esc - вызвать на экран меню из следующих пунктов:

> **Player 1 Input Device** - устройство ввода для ЛЕВОГО бойца на экране (при этом обычно используется ПРАВАЯ клавиатура, Keypad!).
>
> **Player 2 Input Device** - устройство ввода для ПРАВОГО бойца на экране.
>
> **Sound Effects** - включение/отключение звуковых эффектов.
>
> **Music** - выбор звуковой карты для воспроизведения музыки.
>
> **Exit to DOS** - выход в DOS.

Повторное нажатие клавиши **Esc** возвращает к игре.

Во время поединка каждый боец обладает некоторым уровнем здоровья, оно обозначено полоской в верхней части экрана. Поначалу здоровье полное, и полоска зеленая. Чем меньше здоровья остается, тем замедленнее становится его реакция на нажатие клавиш, а при критическом здоровье (цвет полоски изменяется на красный) многие приемы просто не проходят. Здоровье восстанавливается со временем, но особо уповать на это не приходится - процесс идет очень медленно, а противник на месте не стоит.

Помимо здоровья, боец характеризуется "ки", то есть накопленной жизненной энергией, эквивалентной силе удара. Индикатор "ки" расположен под индикатором здоровья. "Ки" накапливается постепенно и расходуется на нанесение удара; чем больше "ки" - тем болезненнее окажется удар для противника. Но "ки" расходуется независимо от того, достиг ли удар цели или пришелся в умело поставленный блок, поэтому блоки становятся отличным средством защиты.

Пятая школа, находящаяся в левой верхней части экрана, помеченная значком с двумя фигурами, позволит вам сражаться друг с другом или попробовать свои силы с представителями другого вида боевого искусства. Поединки "нунчаку против бо" или "кэндо против каратэ" исключительно захватывающие, правда, сражаться голыми руками против вооруженного противника трудно.

Но окончательной проверкой вашего мастерства становится чемпионат мира по боевым искусствам, проводимый в будокане. Вход в будокан расположен в верхней части двора. По пути, если вам захочется, можно послушать наставления старичка-сэнсэя, однако особой пользы от них нет.

На чемпионате вам предстоит помериться силами с 12 противниками,

представляющими разные школы и разные стили. Лишь некоторые из них пользуются знакомыми вам видами единоборств, поэтому постоянно ожидайте сюрпризов.

Вы можете выбирать, каким видом боевого искусства воспользоваться с каждым соперником, но каждый из видов можно применить не более четырех раз (учитываются только победы, при проигрыше число применений остается тем же).

На каждого противника дается три попытки. Неудачи во всех трех попытках отодвигают вас к предыдущему противнику - разумеется, даже в случае победы будет потеряно одно применение боевого искусства.

Вот краткое описание соперников, с которыми приходится сражаться на чемпионате, и очень субъективные рекомендации о том, как с ними справиться:

Горо Судзуки - неплохо владеет приемами каратэ, так что побить его "на равных", без оружия - задача нелегкая и почетная. Если это окажется не по силам, то можно довольно легко "вынести" Горо, взяв, например, нунчаку.

Эйдзи Кимура - юный кэндоист, агрессивный, но слабый боец. Наверное, это единственный из вооруженных противников, которого все же можно победить с помощью каратэ. Это непросто, но реально. Применение нунчаку снова легко решает проблему.

Джимми Доран - мастер работы с парной тонфой (деревянное оружие в виде дубинки с поперечной боковой рукоятью). Главное - не подпускать его близко, тонфа смертоносна в ближнем бою. Проще всего снова воспользоваться нунчаку.

Сигэо Кавахара - довольно серьезный противник, умело обращается с нунчаку. Чтобы выиграть у него без особых проблем, держите его как можно дальше! Самая надежная тактика - выбрать бо и наносить несколько колющих ударов, как только Кавахара-сан войдет в поражаемую зону.

Тэцуо Окабэ - мастер бо, опытный и классный боец. Опасен, если увлечься защитой. Он очень хорошо блокирует однообразные удары, поэтому обязательно изменяйте применяемую технику! Желательно снова воспользоваться бо, так как иначе вы не сможете к нему подойти на расстояние удара.

Эрни Густафсон - европеец-каратэка, очень сильный... и очень глупый. Опытный боец легко найдет его слабые места и побьет его приемами каратэ без всякого оружия. Главное в этом случае - работать "на упреждение", своим ударом сбивая удар соперника. Ну, а если трудно - вооружайтесь и побеждайте!

Хироси Икэда - "горец", отшельник. Он практикует сложное искусство кусаригамы - оружия из серпа на рукоятке, к которому прикреплена цепь с гирькой. Это страшное оружие, два полноценных удара кусаригамой снимают все здоровье бойца (но, чтобы нанести удар, кусаригаму еще нужно раскрутить). Правда, тактика деда очень прямолинейна и глуповата, он упорно прет вперед и не обращает внимания на удары. Берите бо и встречайте его двумя тремя колющими ударами, а потом прыжком отступайте, чтобы избежать удара.

Миюки Хиросэ - почему-то в Японии нагината - боевая секира с узким изогнутым лезвием - традиционно считается женским оружием. Миюки не относится к числу сильных бойцов, она недостаточно быстро реагирует на действия противника. Кэндо или бо отлично подчеркнут ее слабости.

Рэнди Ву - снова нунчаку, но на этот раз мастер куда опытнее. Кэндо позволит

держать Рэнди на расстоянии и больно бить его по пальцам рубящими ударами сверху каждый раз, когда он сунется вперед.

Аяко Маруяма - женщина-ниндзя. В этом поединке вас ожидают сюрпризы. Аяко метает стальные звезды-сюрикены, поражая противника на расстоянии, и умеет в опасный момент исчезнуть в облачке дыма, чтобы появиться за спиной соперника. Вид оружия здесь не столь уж принципиален, просто от бойца требуются быстрая реакция и хорошее владение всеми приемами.

Кадзуо Саката - истинный самурай, сражается в полном комплекте доспехов и пользуется копьем-"яри". Этот противник очень опасен и быстр, чтобы справиться с ним, придется изрядно потренироваться. Кэндо даст вам трудный, но вполне реальный путь к победе.

Токагэ - человек-хамелеон, самый сильный из соперников. Он всегда пользуется тем же видом единоборств, который выберете вы, так что победа возможна лишь за счет виртуозной техники боя и мгновенной реакции. Здоровье Токагэ восстанавливается невероятными темпами, и расслабляться здесь нельзя.

Победите Токагэ и станьте чемпионом, одержав самую трудную победу - победу над собой! А заодно полюбуйтесь на исполняемый вашим героем на фоне красивого морского заката комплекс формальных упражнений - ката.

Информация

Название: Budokan ("Будокан")
Фирма: Electronic Arts
Год: 1989
Размер архива: 764 Kb
Класс: Динамика
Видео: CGA, EGA, VGA
Управление: Клавиатура
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286
Игроков: 1-2

B

BUMPY'S ARCADE FANTASY ("АРКАДНАЯ ФАНТАЗИЯ БАМПИ")

В первый раз увидев эту занятную и неплохо оформленную игру, почти каждый скажет: развлечение для детей. И ничего подобного! "Bumpy's Arcade Fantasy" обладает поистине гипнотическим воздействием на игрока. Оторваться от этой вроде бы бесхитростной игры очень трудно.

А ведь все так просто: маленький, в меру упитанный шарик по имени Бампи должен на каждом уровне собрать все призы в виде вкусных съестных продуктов. Он умеет лишь подпрыгивать на упругих пластинах, как на батуте, и ничего более. Каждый уровень становится логической головоломкой большей или меньшей сложности; чем дальше, тем тяжелее приход игроку. Ведь успешное решение головоломки потребует не только смекалки и логического мышления, но и умения в аркадном режиме воплощать свои

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★
Общий	★★★★★★

решения. Однако пластины, на которых он прыгает, обладают самыми разнообразными свойствами: одни из них усажены смертоносными шипами, другие пропускают только в одном направлении, третьи скользят и норовят сбросить Бампи в бездонную пропасть... всего и не перечислишь. Такая нелегкая обстановка вынуждает искать порой неожиданные, нестандартные решения.

После запуска игры можно осуществить выбор из следующего меню:

PLAY - начать игру

HIGH-SCORE - поинтересоваться таблицей рекордов

LEVEL EASY/MEDIUM/HARD - выбор уровня игры (легкий/средний/сложный)

PASSWORD - ввод пароля.

В каждой серии около двух десятков головоломок. Хотя вы можете выбрать, какой именно головоломкой заняться в данный момент, вам придется пройти ВСЮ серию головоломок, чтобы получить пароль. Записанный пароль позволит существенно сократить время в том случае, если вы выйдете из игры - по крайней мере, не придется заново проходить старые уровни.

Как уже говорилось, для управления действиями Бампи понадобятся только клавиши со стрелками. Попав в новую головоломку, вы можете сначала немного осмотреться и придумать план действий, а потом запустить игру нажатием клавиши **Enter**. И помните: выход с уровня откроется лишь после того, как Бампи соберет все призы на уровне! К тому до выхода еще нужно добраться, иной раз это нелегко.

Информация

Название: Bumpy's Arcade Fantasy ("Аркадная фантазия Бампи")
Фирма: Loriciel
Год: 1992
Размер архива: 350 Kb
Класс: Динамика, Логика
Видео: EGA, VGA
Управление: Клавиатура
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286
Игроков: 1

CANNON FODDER ("ПУШЕЧНОЕ МЯСО")

"Cannon Fodder" относится к тем счастливым случаям, когда в изученном жанре аркадных игр найдено действительно что-то новое и оригинальное. Похожих игр раньше никогда не попадалось, идея изящна и хороша. Черный юмор оформления игры наверняка позабавит любого нормального человека, за исключением разве что закоренелых гуманистов.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

Наверное, вам с трудом верится, что солдат-одиночка (каким бы суперменом он не был) вряд ли сможет управиться с толпами врагов - для этого понадобятся четкие, слаженные действия целой команды. В вашем отряде могут быть как ветераны, так и "зеленые" новички, и за редкими исключениями все они неспособны на самостоятельные действия - только ваше умелое руководство способно обеспечить им победу.

Вы должны как управлять перемещениями солдат, так и их перестрелками с противником. С гибелью последнего солдата задание автоматически заканчивается неудачей, поэтому хотя бы один должен уцелеть в кровавой бойне.

Управлять игрой проще всего мышью. В самом тривиальном случае можно отдавать приказ на перемещение отряда (левая клавиша мыши) и стрельбой (правая клавиша мыши). В обоих случаях курсор мыши перемещается в место, которое станет "местом назначения" для действия, и нажать соответствующую кнопку. Все, что происходит с солдатами вашего отряда, вы увидите в правой части экрана. Приходится оперативно реагировать на все экстренные события, особенно на появление поблизости новых врагов.

На этом тактика в игре не исчерпывается. Отряд можно делить на две части - оборонительную и наступательную. Выбор осуществляется щелчками клавиши мыши на именах солдат в левой части экрана, после этого символ наверху слева делится на две части - орла и змею. Змея соответствует "защитникам", а орел - "наступающим".

В левой части экрана есть еще пара кнопок, но они доступны не всегда. Это кнопки для "мощного" оружия - гранат и ракет. Количество гранат и ракет ограничено; чтобы пользоваться ими, необходимо своевременно обнаружить склад боеприпасов. Количество гранат и ракет указывается рядом с соответствующим символом.

Информация

Название: Cannon Fodder ("Пушечное Мясо")
Фирма: Virgin
Год: 1993
Размер архива: 1.3 Mb
Класс: Динамика, Стратегия
Видео VGA
Управление: Мышь
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286
Игроков: 1

Первые задания проходятся "грубой силой", а вот потом придется основательно подумать и спланировать свою стратегию и тактику. Чем дальше, тем нетривиальнее должны становиться принимаемые решения.

А заданий много, очень много. Простор для фантазии и полета творческой мысли почти неограничен. Иной раз даже приходится звать на помощь боевую технику и усаживать свою команду в вертолеты или бронемашины.

CD - MAN

Эта игра, один из вариантов всемирно известного ПЭК-МЭНА, первые версии которого шли еще на алфавитно-цифровых дисплеях, но эта игра имеет отличную графику, кстати, лучшую для EGA-игр и в высоком разрешении, так что смотрится получше иной VGA, и, кроме того, дополнительные особенности, такие, например, как игра вдвоем одновременно. Идеально подходит для детей любого возраста.

При запуске программы появляется...

ЭКРАН ПАРАМЕТРОВ

Этот экран служит для просмотра результатов игры, для установки ее параметров и для выбора метода управления. Все его функции разделены на пять окон, перемещение между которыми осуществляется стрелками вправо и влево. Когда окно выбрано, его синяя рамка становится белой. Каждое окно имеет несколько позиций, и перемещение между ними осуществляется соответственно стрелками вверх и вниз, выбранная позиция из синей становится белой. Вход в окно, предоставляемый позицией, осуществляется нажатием клавиши **Enter**.

А теперь расскажем о каждом подробнее...

ОКНО ПРОСМОТРА РЕЗУЛЬТАТОВ, SEE.

Это окно имеет следующие четыре позиции:

TOP-10 - эта позиция позволяет посмотреть 10 лучших игроков, их ИМЕНА/NAME. количество набранных ими ОЧКОВ/SCORE. а также ДАТУ/DATE и ВРЕМЯ/TIME рекорда. Кроме того, нажатием клавиши пробел можно посмотреть дополнительную статистику о игроках.

INFO нажатием на эту позицию вызывается справочная информация.

DEMO - запускает демонстрацию игры, если имеется текущая игра, спрашивает подтверждение ее окончания.

POSITION - позволяет посмотреть картинку с изображением текущей игры.

ОКНО УСТАНОВКИ СКОРОСТИ, SPEED.

В этом окне с помощью стрелок регулируется скорость. Помимо цифрового значения, отображенного в заголовке, оно имеет следующие градации:

WARP - скорость света.

HIGH - быстро.

NORMAL - нормальная скорость.

SLOW - медленно.

ZZZ... - заснуть можно.

Впрочем, вы можете не возиться с установкой скорости, так как в начале игры происходит автоматическая установка оптимальной скорости.

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★★
Оригинальность	★★★★★★
Концепция	★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

ОКНО УПРАВЛЕНИЯ ИГРОЙ

START - начало игры.

CONTINUE - продолжение начатой игры.

CONTROL - выбор управления. KEYBOARD - клавиатурой, JOYSTICK - джойстиком.

QUIT - выход из игры.

ВЫБОР ВАРИАНТА ИГРЫ, PLAYER.



ONE - один игрок.

TWO - двое, но поочереди.

DOUBLE - игра вдвоем одновременно.

УПРАВЛЕНИЕ ЗВУКОМ, SOUND.

ON - звук включен.

OFF - звук выключен.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Правила в этой игре очень просты, вы управляете колобком, находящимся в лабиринте с точками. Колобок может двигаться в четыре стороны, это осуществляется нажатием соответствующей стрелки на клавиатуре. Начав двигаться, колобок может остановиться, только столкнувшись с препятствием, на ходу можно только поменять направление движения. При игре вдвоем у второго игрока стрелки имеют такие эквиваленты:

W - движение вверх.

A - налево.

D - направо.

Z или **X** - вниз.

Цель игры - собрать все точки в лабиринте, уклоняясь от вредителей, вылезающих из центра экрана. Помимо точек в лабиринте можно съесть полезные фрукты, дающие очки, и полезные предметы типа ключа, который открывает запертую дверку. Но самое главное - это таблетки, находящиеся по углам лабиринта, съев их, вы превращаете грозных соперников во вкусную дичь, которую, впрочем, надо есть с осторожностью, так как через некоторое время они превращаются обратно в хищников.

Полезной вам будет информация о количестве очков, набранных игроком, и количестве оставшихся жизней, это находится в правом верхнем угле экрана, а также и в левом углу, когда играют двое игроков.

Информация

Название: CD-MAN
Фирма: Creative Dimension
Год: 1992
Размер архива: 341 Kb
Класс: Динамика
Видео: EGA Hi-res
Управление: Клавиатура
Игроков: 1-2

CHOPPER DUEL ("ДУЭЛЬ НА ВЕРТОЛЕТАХ")

Эта игра не отличается суперграфикой или замысловатым сюжетом, но она позволит вам приятно провести массу времени за компьютером, соревнуясь с кем-нибудь из друзей в битве вертолетов.

НАЧАЛЬНОЕ МЕНЮ

Оно имеет следующие позиции:

F1 START GAME - начало игры.

F2 PLAYER 1 - выбор управления для первого игрока.

F3 PLAYER 2 - выбор для второго игрока.

F4 BATTLE FIELD - выбор номера поля боя, всего их 50.

F5 HELP&CREDITS - справочная информация.

F10 EXIT TO DOS - выход из игры.

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★
Общий	★★★★★★★

Управляющие клавиши для обоих вертолетов:

Зеленый вертолет: движение вверх, вниз, вправо и влево осуществляется соответствующими стрелками на клавиатуре. Стрельба - правый **Shift**.

Красный вертолет: клавиши **D** - налево, **G** - направо, **R** - вверх и **F** - вниз. Огонь - левый **Shift**.

В верхней части экрана отображено количество топлива в вертолете, шкала с надписью FUEL и количество оставшихся жизней в виде черных палочек (всего их 10), при потере жизни палочка становится красной. Для зеленого вертолета эта информация находится справа, для красного - слева.

Правила игры просты: вы находитесь на экране с препятствиями и должны, уклоняясь от столкновения с ними, догнать вражеский вертолет и сбить его из пулемета. Цель вашего противника по отношению к вам та же.

Несмотря на незамысловатость игры, в ней есть несколько правил. Когда топливо кончается, его можно пополнить на одной из платформ с мигающими огоньками. Количество патронов неограниченно, но одновременно на экране не может быть больше 8 ваших пуль, и новые выстрелы возможны, только когда пули достигнут правой или левой границы экрана. Вертолет - инерционная машина, и клавиша движения вверх не сразу поднимает вертолет. Умело маневрируя, вы можете зависнуть на месте и расстрелять врага. Кстати, при гибели новые вертолеты появляются то справа, то слева, так труднее подловить свежего врага.

Проиграл тот, кто растратил все свои 10 жизней, и теперь вы можете или попробовать снова, или поиграть на новом поле. Так как их 50, то играть в эту игру можно достаточно долго.

Информация

Название: Chopper Duel ("Дуэль на вертолетах")
Фирма: Addict
Год: 1993
Размер архива: 98 Kb
Класс: Динамика
Видео: VGA
Управление: Клавиатура
Игроков: 2

CIVILIZATION ("ЦИВИЛИЗАЦИЯ")

Идея, заложенная в основу "Civilization", поражает своим размахом. Игрок "всего лишь" управляет ходом развития целого народа на длительном отрезке истории, начиная с времен бронзового оружия до наших дней и даже до ближайшего будущего. По ходу игры приходится заниматься развитием науки и экономики, ведением войн, строительством дорог и обводнением засушливых мест... Игра дает громадный простор для творчества. Каждый может сам планировать путь развития своего народа - мирный или военный, просвещенный или милитаристский - и любой цели в игре можно добиться очень разнообразными способами, зависящими от настроения или склонностей игрока. Механизм игры поражает своим изяществом и продуманностью.

C

"Civilization" - игра непростая. Впрочем, она с лихвой вознаградит вас за усилия, потраченные на ее освоение. Чтобы ваше правление не было парализовано постоянными мятежами, чтобы наука и экономика развивались гармонично, нужно осознать, как работают базовые механизмы игры и где вам стоит вмешиваться в ход событий.

К сожалению, полное и завершенное описание игры заняло бы сотню страниц, а то и больше, поэтому мы постараемся лишь раскрыть самые основные моменты. Если вы захотите освоить эту замечательную игру, такое описание сэкономит много времени, но при этом не лишит вас радости от маленьких открытий.

Общие концепции игры

Прежде, чем переходить к детальному описанию игры, стоит немного рассказать о самых общих понятиях и концепциях. Без их четкого понимания невозможно нормально управлять развитием выбранной нации.

Общие положения

В игре "Civilization" вы полностью руководите развитием одной нации - вернее, ее цивилизации. Для удобства все нации в игре соответствуют реальным, существовавшим в земной истории, но это никак не влияет на принимаемые вами решения Однако следует учитывать, что характер правителей других наций более-менее соответствует характеру их знаменитых прототипов. Так, Чингис-хан, предводитель монголов, коварен и агрессивен, а Махатма Ганди, наоборот, в большинстве случаев склонен искать мирные пути решения проблем. Впрочем, есть возможность сделать характеристики лидеров во время игры случайными, не зависящими от наклонностей прототипа.

Развитие нации начинается в 4000 году д.н.э. В начале исторического пути нация имеет один (изредка - два) отряда поселенцев и небольшой объем знаний, среди которых обязательно присутствуют Дороги (Roads), Ирригация (Irrigation) и Шахты (Mining) для элементарного благоустройства территорий. Дополнительные знания даются случайным образом, их может и не быть вообще.

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

Игра делится на этапы. Этапам соответствуют разные отрезки времени на исторической

шкале: чем дальше развивается цивилизация, тем меньше лет соответствует одному этапу. В начале игры один этап приравнивается к 20 годам. В каждом этапе игрок отдает приказы всем своим свободным отрядам (об отрядах - несколько ниже). Приказы могут сводиться к передвижению отрядов по карте, нападению на противника или специальным приказам (см. описание главного меню, пункт "Orders"). Действия отряда за этап ограничиваются числом его пунктов хода (подробно см. ниже). Бывает так, что некоторые отряды в этапе приказов не требуют. Например, это относится к "замороженным" или укрепившимся отрядам, к поселенцам, выполняющим длительные работы, или к отрядам, которые идут к назначенной приказом "GoTo..." точке. В любой момент можно прервать самостоятельные действия такого отряда и снова начать непосредственное руководство им. Бывает и так, что вы не желаете в этом этапе отдавать отряду никаких приказов; в этом случае клавишей **Space** отдается приказ "No Orders".

Развитие нации приводит ее к новейшим технологиям и позволяет строить космические корабли. Конечная цель любой цивилизации - освоение новых колоний за пределами Солнечной системы. Для этого космический корабль должен успешно долететь до Альфы Центавра и основать там колонию, в этом случае игра кончается несомненной победой вашей нации.

Второй возможностью закончить игру является уничтожение всех наций-конкурентов. Следовательно, если вы хотите непременно основать колонию на Альфе Центавра, оставьте на своей планете хотя бы один город конкурентов.

Независимо от того, построен космический корабль или нет, игра не бесконечна - она заканчивается в XXI-м веке. Точный год завершения игры зависит от выбранного уровня; чем сложнее уровень, тем меньше времени получает нация на свое развитие:

- **Chieftan** - 2100 г.
- **Warlord** - 2080 г.
- **Prince** - 2060 г.
- **King** - 2040 г.
- **Emperor** - 2020 г.

В результате игрок получает определенный рейтинг правителя, зависящий от многих факторов - населения, размеров загрязнения окружающей среды, количества построенных Чудес Света, изобретенных технологий будущего и так далее.

Карта мира

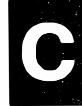
Развитие вашей нации происходит в мире, похожем на Землю - здесь есть моря, материки, острова, леса, горы... Можно по своему желанию настроить параметры этого мира - скажем, количество гор, лесов и т.д. - перед генерацией карты в самом начале игры, или даже играть на реальной карте Земли.

На суше присутствуют самые разнообразные виды рельефа - равнины, горы, холмы, леса, пустыни и многие другие. Рельеф влияет как на развитие городов, расположенных поблизости,так и на многое другое - например, благоприятный гористый рельеф может повысить силу отряда в обороне. Кроме основного рельефа, на карте иногда могут присутствовать дополнительные модификаторы, которые изменяют свойства рельефа скажем, месторождения полезных ископаемых, богатые рыбой морские места, леса с большим количеством дичи и так далее. С

характеристиками разных типов рельефа и влиянием модификаторов можно ознакомиться в "цивилопедии" из главного меню.

Основными центрами цивилизации для вашей и всех прочих наций являются города. Важность городов настолько велика, что они заслуживают отдельного обсуждения, и о них подробнее будет рассказано ниже.

На карте также встречаются деревни (символ в виде избушки). Когда ваш отряд входит в деревню, последствия могут быть самыми разнообразными. Возможно, на месте деревни появится новый город, или же исследование ее даст вам деньги, отряды или новые знания. Бывают, впрочем, и неприятные последствия - в деревне могут оказаться агрессивные варвары.



Карта мира поначалу неизвестна, она постепенно раскрывается по мере того, как ваши отряды передвигаются и исследуют новые земли. Следует учитывать, что информация о местонахождении городов и отрядов противника обновляется лишь тогда, когда рядом с ними проходит ваш отряд. Из этого следует, что вы, например, можете неожиданно обнаружить на уже исследованной территории вражеский город, которого нет на карте - только потому, что никто своевременно не прошел рядом с этим городом и не обнаружил его.

Города

Как уже говорилось, города являются средоточием цивилизации. В них сосредоточено все население нации, города дают все ресурсы для развития цивилизации. На карте город изображается в виде цветного квадрата, цифра на этом квадрате соответствует размеру города, то есть числу населения в нем (в десятках тысяч человек).

Город для своей жизнедеятельности получает ресурсы с нескольких расположенных поблизости квадратов. Размер города равен числу квадратов, с которых город получает ресурсы. Для каждого своего города можно выбирать, с каких именно соседних квадратов будут браться ресурсы. Рельеф на этих квадратах определяет, какие именно ресурсы и в каком количестве будут добываться. Есть три вида ресурсов:

Продовольствие. Оно расходуется на пропитание населения и на поддержку некоторых отрядов, производимых в городе. Если город в сумме производит больше продовольствия, чем потребляет, то излишки продовольствия откладываются в запас, и при достижении запасом определенного размера размер города увеличивается на 1. Когда в городе не хватает продовольствия, то после потребления всех запасов размер города уменьшается - население вымирает.

"Щиты". Это условное наименование соответствует производственным ресурсам, которые расходуются на строительство в городе новых сооружений и отрядов. Чем больше "щитов" производит город за этап, тем скорее в нем будет построен нужный объект. "Щиты" расходуются также на поддержание поселенцев и некоторых других отрядов, произведенных в городе. Недостаток производства "щитов" заставит распустить те отряды, которые город не может содержать.

Торговля. Оборот средств дает цивилизации самое важное - возможность развиваться. Решение правителя должно определить, как именно будут распределяться получаемые средства. Можно составить любую пропорцию для трех отраслей:

- финансирование науки.
- поступление денег в казну.

- финансирование предметов роскоши.

В любой момент можно изменить распределение средств от торовли. Политика в этой области - очень тонкое дело, и никаких однозначных рекомендаций быть не может, пропорции сильно зависят от конкретной ситуации. На практике за счет коррупции часть доходов нередко ускользает от правителя.

Не всегда удается строить города в идеальных для их развития условиях, иногда в неблагоприятной обстановке ресурсов сильно не хватает - города перестают расти, очень медленно производят продукцию и терпят прочие бедствия. Чтобы немного помочь в такой ситуации, поселенцы могут построить на рельефе, откуда берутся ресурсы, дополнительные улучшения:

- ирригацию для увеличения производства продовольствия.
- шахты для увеличения производства "щитов".
- дороги для увеличения производства торговли и ускорения движения отрядов.

Эффект улучшений зависит не только от типа рельефа, но и от модификаторов рельефа. Скажем, шахта, построенная на холме с месторождением угля, даст существенно больше "щитов", чем шахта, построенная на обычном холме.

Как уже говорилось, в городах, кроме отрядов, могут производиться различные сооружения. Сооружения остаются в городе и влияют на его деятельность - скажем, при строительстве в городе Библиотеки (Library) одна единица торговли дает не одну единицу науки, а полторы, а строительство Суда (Courthouse) снижает уровень коррупции и повышает отдачу средств в казну. В любой момент можно продать любое сооружение и лишиться выгоды от его использования, но получить реальные деньги. Сооружения автоматически продаются, когда в казне не остается денег для их поддержания.

Население городов не всегда живет мирно и спокойно платит налоги - иногда оно бунтует и перестает выполнять свои гражданские обязанности. В городе, охваченном бунтом, ничего не производится, и для восстановления нормального хода вещей нужно успокоить бунтовщиков.

Население

Население, как уже говорилось, проживает исключительно в городах. Чем выше население, тем больше квадратов обрабатывается, и, следовательно, тем больше ресурсов собирает город.

Рост населения имеет и одно неприятное последствие. Чем крупнее город, тем больше оказывается среди граждан бунтовщиков и диссидентов. Вопрос о том, как лучше всего добиться гражданского мира и спокойствия, сложен; есть несколько факторов, которые нужно принимать в расчет.

По своему отношению к властям народ делится на счастливый, довольный и недовольный. Когда число недовольных превышает число счастливых, в городе начинаются беспорядки.

Когда на работах занят не весь народ (скажем, город размера 5 получает ресурсы всего с 4 квадратов), в городе возникают свободные люди. Можно менять их специальность так, чтобы они использовались для вашего блага. Свободные могут иметь профессии:

- развлекатели, превращающие довольных горожан в счастливых или

недовольных - в довольных (+2 единицы роскоши на развлекателя).

- ученые, повышающие производство единиц науки в городе (+2 единицы науки за каждого ученого).

- сборщики налогов, повышающие поступление денег в городе (+2 единицы денег за каждого сборщика налогов).

Чтобы прекратить беспорядки в городе, обычно применяются следующие способы:

- ввод войск в город (при ранних формах общественного строя).
- присвоение профессии развлекателей свободному населению.
- строительство культовых сооружений - храмов, соборов и т.д.
- строительство некоторых Чудес Света.



Отряды

Отрядами в нашем описании для простоты называются не только чисто боевые единицы вроде пушек или танков, предназначенные для сражений, но и "мирные" группы поселенцы, караваны, дипломатические миссии и т.д., у них свои специфические функции.

У каждого отряда есть три важных показателя, записываемых обычно в виде A/D/M (attack/defence/movement):

- сила в нападении.
- сила в обороне.
- число пунктов хода.

Подробнее стоит рассказать именно о числе пунктов хода. Чем больше это число у отряда, тем больше действий он может совершить за один этап. Обычно один пункт хода соответствует передвижению отряда на один квадрат в любом направлении по равнинам. При передвижении по сложным видам рельефа - особенно горам - пункты хода расходуются более интенсивно. Кроме того, пункты хода тратятся на сражение с вражескими отрядами. Когда отряд расходует все пункты хода за этап, дальнейшие приказы становятся невозможными до следующего этапа.

Каждый отряд приписан к определенному городу. Именно этот город снабжает отряд ресурсами - продовольствием и "щитами" когда этот отряд удалится от него. Присутствие отрядов "чужой" приписки в городе повышает недовольство населения при демократическом строе, но можно поменять место "приписки" на другой город.

Отметим, что сила отряда в обороне может повышаться благодаря особенностям рельефа, укреплениям и т.д., да и вообще не всегда более сильный отряд побеждает более слабый - просто у него больше шансов. К тому же отряд может переводиться в разряд ветеранов за победу в сражении или если в построившем его городе имеются Бараки; сила отряда ветерана повышается на 50% - как в нападении, так и в обороне.

Поскольку "мирных" отрядов относительно немного, а функции их очень важны в игре, мы дадим для них очень краткое описание:

- поселенцы (Settlers). Способны отразить нападение не слишком сильного врага, но сами нападать не могут. Зато поселенцы могут использоваться самыми разнообразными способами: они могут строить многие объекты - от крепостей до шахт и дорог, устранять загрязнение окружающей среды. Самое важное свойство поселенцев - способность закладывать новые города. При строительстве отряда

поселенцев размер города уменьшается на 1, поэтому не стоит строить их в городе размера 1 - город прекратит свое существование.

- дипломат (Diplomat). В основном применяется для дипломатической работы с державами конкурентов - установка дипломатических отношений, встречи с предводителями и т.д. Дипломат исключительно ценен как орудие диверсий и саботажа - например, для похищения у конкурентов научных знаний. За деньги дипломат может перекупить вражеский отряд, но самое эффектное его применение - организация восстаний во вражеских городах. Это стоит недешево, но зато весь вражеский город переходит прямо в вашу собственность.

- караван (Caravan). Служит для установления постоянных торговых путей с городами соседних держав и между удаленными городами вашей собственной. Когда караван заходит в город, он пропадает, но при этом устанавливает постоянный торговый маршрут.

Наука

Очевидно, наука является одним из самых важных аспектов развития цивилизации. Наука развивается за счет средств от торговли в городах, а также за счет преобразования свободных граждан в ученых. На эффективность производства науки влияют различные сооружения в городах, такие, как Библиотеки, Университеты и т.д.

Чтобы сделать очередное открытие, правитель должен выбрать, над чем должны работать его ученые; когда цивилизация произведет достаточное количество единиц науки, совершается научное открытие.

Как правило, каждое научное открытие позволяет производить новые типы отрядов и строить в городах новые виды сооружений. Помимо того, научное открытие открывает вашим ученым путь к новым изобретениям, то есть работа над новым открытием возможна лишь тогда, когда цивилизация уже обладает определенными знаниями. Пример: Математику (Mathematics) можно изобретать лишь в том случае, когда уже известны Алфавит (Alphabet) и Каменные Постройки (Masonry).

Можно также добывать научные открытия у соседних наций в порядке честного научного обмена или менее цивилизованных способов - воровства или захвата городов.

После того, как все возможные научные открытия будут сделаны, можно изобретать технологии будущего. Они никак не влияют на развитие цивилизации, но повышают количество набранных очков.

Общественный строй

Ваше правление начинается при деспотизме - самой примитивной форме общественного строя. Для деспотизма характерна невысокая производительность труда, но зато грубая сила обычно надежно удерживает подданых от бунтов.

Чтобы революцией сменить свой общественный строй на более прогрессивный, нужно сначала получить научные знания об этом новом строе. При более прогрессивном строе развитие науки и денежные доходы увеличиваются, но зато правителю приходится уступать строптивым подданным и всячески ублажать их, а сенат иногда способен заблокировать единоличные решения правителя - если эти решения покажутся недостаточно демократичными.

Чудеса Света

Фактически Чудеса Света являются особой разновидностью городских сооружений. Каждое Чудо Света требует очень существенных затрат "щитов" и может существовать всего лишь в одном городе в мире, после чего исчезает из списка сооружений для возможной постройки. Зато и эффект от строительства Чуда Света может быть очень и очень сильным.

Каждое построенное Чудо Света, помимо своего характерного эффекта, повышает конечный счет вашей цивилизации.



Управление

Для управления игрой лучше всего использовать одновременно мышь и клавиатуру, этот вариант наиболее удобен - хотя можно выбрать и что-нибудь одно.

Функции мыши в большинстве случаев достаточно очевидны, единственные затруднения могут возникнуть при работе с крупномасштабной картой. Здесь щелчок правой клавиши мыши на любом квадрате рельефа вызывает на экран справку о характеристиках этого рельефа и производстве ресурсов на нем. Единственным исключением становится щелчок правой клавиши мыши на квадрате, прилегающем к отряду, ожидающему приказа (его изображение мигает); в таком случае отряд перемещается на этот квадрат. Щелчок левой клавиши мыши смещает карту отображаемой местности так, чтобы отмеченный квадрат находился в центре экрана.

Если щелкнуть левой клавишей мыши на квадрате города, то вызывается экран управления городом, где можно отдать приказы, касающиеся жизнедеятельности города (см. подробнее "Управление городами").

Наконец, если щелкнуть левой клавишей мыши на своем отряде, то на экране появится краткая характеристика этого отряда - условный знак, город приписки и (V) для отрядов-ветеранов. Щелчок левой клавишей на условном знаке отряда передает ему управление, и отряд ждет вашего приказа. Кстати, именно так отряды выводятся из режимов укрепления, "замораживания" и автоматического перемещения.

После запуска игры и выбора аппаратных параметров - типа видеоадаптера, звуковой карты и способа управления - на экране появляется начальное меню. Оно состоит из следующих пунктов:

Start a New Game - начать игру заново.

Load a Saved Game - загрузить сохраненную ранее игру.

EARTH - начать игру на реальной карте Земли.

Customize world - настроить параметры для генерации карты мира.

View Hall of Fame - просмотреть таблицу рекордов.

Обратите внимание на то, что в начале каждой новой игры программа генерирует новую карту, и это может занять некоторое время, особенно на медленных машинах. Карта генерируется в то время, пока на экране идет ролик о развитии эволюции на Земле. Если в это время нажать любую клавишу, то ролик прервется немедленно после завершения генерации карты.

Основной игровой экран

Наверху слева находится мелкомасштабная карта мира. Белый прямоугольник на ней соответствует тому участку, который в данный момент отображается на

крупномасштабной карте. Чтобы получить на крупномасштабной карте изображение другого участка, следует щелкнуть клавишей мыши на мелкомасштабной карте в точке, которая соответствует центру нового отображаемого участка.

Под мелкомасштабной картой находится общая информация о вашей цивилизации:

- изображение дворца.
- размер населения.
- текущий год.
- индикатор научных открытий в виде лампочки: чем ярче "светит" лампочка, тем ближе срок окончания работы над изобретением.
- количество денег в казне.

Еще ниже находится разнообразная информация об отряде, который в настоящий момент ждет приказа - рельеф, на котором он находится, число пунктов хода и т.д.

Вся правая часть экрана занята крупномасштабной картой отображаемого участка местности. Принадлежность всех показанных на ней отрядов и городов различается по цвету.

Наверху расположено главное меню, которое будет детально описано ниже.

Управление городами

Чтобы вызвать экран управления городами, достаточно щелкнуть левой клавишей мыши на квадрате с вашим городом.

В центральной части экрана расположена мини-карта участка, где находится город. Те квадраты, откуда город получает свои ресурсы, помечены символами этих ресурсов. Если щелкнуть левой клавишей мыши на таком квадрате, то символы ресурсов исчезнут, поскольку с этого квадрата будут сняты все рабочие, а в городе появятся свободные люди. При наличии свободных щелчок левой клавишей мыши на пустом квадрате приводит к назначению рабочих на этот квадрат. Этот несложный способ позволяет произвольно менять квадраты, откуда город получает ресурсы, и, соответственно - состав получаемых ресурсов и их количество.

Некоторые квадраты на мини-карте могут быть помечены красной рамкой. Это означает, что брать ресурсы отсюда невозможно - например, потому что они поступают в другой город, или там находится отряд противника.

В левой верхней части экрана находится символическое изображение всего населения города, каждый человек на экране соответствует 10,000 населения. Обычно народ делится на две части - слева стоит шеренга работающих, а справа, чуть поодаль - свободные, неработающие люди. Большую часть рабочего населения обычно составляют "довольные", одетые в рабочую спецодежду. Если в городе имеются "счастливые", то они стоят в левой части ше - на них нарядные костюмы. Наконец, в правой части работающих могут быть черные "недовольные". Напоминаем: когда недовольных становится больше, чем счастливых, в городе начинаются беспорядки.

Свободные, как уже объяснялось выше, бывают трех видов:

- развлекатели (белые человечки с гитарой в руках).
- ученые (в белых халатах).
- сборщики налогов (в синих костюмах).

- Чтобы поменять профессию свободного населения, достаточно щелкнуть левой клавишей мыши на его символе.

Под населением показано, сколько ресурсов разных видов получает город. Здесь имеется четыре строки:

- продовольствие (изображается в виде колосков). Обычно ряд разбит на две части: левая - то, что необходимо для пропитания города, и правая - излишки, поступающие на склад для роста населения. Если колоски в правой части черного цвета, значит, в городе нехватка продовольствия, и можно ждать голода.



- "щиты". Аналогично, в общем случае делятся на левую, потребляемую часть, и правую, которая расходуется на строительство в городе новых отрядов и сооружений. "Щиты" черного цвета означают, что город не в силах содержать приписанные к нему отряды, и с частью их придется расстаться.

- торговля (изображается в виде стрелок). Черные стрелки - это деньги, съедаемые коррупцией. Распределение средств от торговли:

голубые ромбики - предметы роскоши.

желтые кружки - деньги в казну.

- синие кружки - наука.

Число символов каждого вида зависит от выбранной пропорции финансирования трех отраслей. Сумма НЕ РАВНА числу единиц торговли, так как за счет различных обстоятельств одна единица торговли может производить более одной единицы конечного продукта.

Еще ниже показаны все отряды, приписанные к этому городу. Если под отрядом помещен символ колоска или "щита", значит, на поддержание этого отряда расходуется продовольствие или производственные ресурсы.

В самом низу левой части экрана - склад продовольствия. В каждом этапе сюда переносятся излишки продовольствия. Когда вся светло-голубая область будет заполнена колосками, размер города увеличивается на 1. Если в городе есть Зернохранилище (Granary), то достаточно заполнить лишь половину этой области.

В правой верхней части экрана показано, какие сооружения имеются в этом городе. Щелкнув левой клавишей мыши на красном кружке, расположенном рядом с каждым сооружением, можно продать это сооружение. Не стоит в начале игры продавать дворец (Palace) - это, может, и приносит некоторую сумму денег, но без централизованной власти дела у нации пойдут совсем плохо.

Справа внизу показано, что именно строится в городе в настоящий момент и сколько осталось до завершения работ. Чтобы строительство отряда или сооружения закончилось, вся светло-голубая область должна быть заполнена "щитами"; естественно, за один этап сюда переносятся только излишки, то есть те "щиты", которые не потребляются приписанными отрядами.

Если в городе строится сооружение, и его название в заголовке мигает, значит, строительство не может быть завершено - скажем, в городе нельзя построить два одинаковых сооружения, или строящееся Чудо Света уже где-то было построено. В этом случае следует сменить производство.

В этой области также имеется две дополнительные кнопки:

Change - изменение вида текущей продукции. Все "щиты", выделенные для старой

продукции, автоматически переходят на новую.

Buy - ускорение строительства за счет дополнительной траты денег из казны. Чем дольше осталось до завершения строительства, тем большую сумму придется потратить.

В нижней части экрана посередине находится блок вспомогательной информации о городе. Информация может отображаться в одном из четырех режимов, выбираемых кнопками:

Info - отряды, которые в настоящий момент находятся в городе. Символы укрепившихся отрядов окружены серой рамкой; чтобы снять такой отряд с укрепления и отдать ему приказ, нужно щелкнуть на ее символе левой клавишей мыши.

В этом же пункте приведена информация о торговых путях, налаженных с другими городами посредством засылки караванов.

Happy - настроение среди жителей. Информация отображается в несколько строк. Первая строка соответствует исходному настроению среди жителей. Затем в каждой строке показано, как меняется настроение среди жителей из-за определенного внешнего фактора - войск в городе, развлекателей, культовых сооружений, Чудес Света; символ фактора помещается в правой части строки. Как правило, влияние таких факторов приводит к снижению числа недовольных.

Наконец, в самой нижней строке показано окончательное распределение, оно совпадает с приведенным наверху слева.

Map - мелкомасштабная карта мира.

View - внешний вид города.

Выход из управления городом осуществляется щелчком левой клавиши мыши на кнопке "EXIT" в правом нижнем углу экрана.

Главное меню

В верхней части основного игрового экрана расположено главное меню, выполняющее самые разнообразные функции - от непосредственного отдания приказов отрядам до вызова справочной информации. Для многих пунктов меню существуют комбинации клавиш для ускорения доступа; они приводятся в квадратных скобках. Лишь первые два пункта меню (Game и Orders) используются очень часто, остальные лишь предоставляют вам справочную информацию, и при желании без них можно обойтись.

Game - общие игровые функции:

Tax Rate - [+ на цифровой клавиатуре справа] - установка соотношения между поступлениями в казну и расходами на науку.

Luxuries Rate - [- на цифровой клавиатуре справа] - установка соотношения между расходами на науку и на предметы роскоши.

Find City - [Shift+?]- вспомогательная функция - отыскание на карте мира города по введенному имени.

Options - настройка вспомогательных параметров игры.

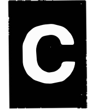
Save Game - сохранение текущей игры в одной из четырех доступных позиций. Во время игры сохранение происходит автоматически в 6 дополнительных позициях, если только эта возможность не была отключена игроком в пункте "Options".

REVOLUTION! - смена общественного строя в государстве.

Retire - закончить игру и уйти в отставку с получением статистики и рейтинга правления.

QUIT to DOS - [Alt+Q] - выход в DOS.

Orders - отдание специальных приказов текущему отряду. Разным типам отрядов соответствует разный набор приказов, к тому же он может изменяться в зависимости от внешних обстоятельств - сделанных научных открытий, вида рельефа и так далее. Поэтому структура этого пункта меняется по ходу игры. В скобках указано, к какому типу отрядов относится этот приказ.



No orders - [Space] - (все) в этом этапе текущий отряд больше не двигается и не получает приказов.

Wait - [w] - (все) - временно отложить отдание приказа текущему отряду и заняться другими. До конца этапа придется вернуться к этому отряду и решить, что с ним делать

Sentry - [s] - (все) - "заморозить" отряд. Он перестает двигаться и не требует приказов, а просто стоит на одном месте. "Замороженные" отряды показаны бледным цветом. Чтобы снова управлять ими, необходимо щелкнуть на значке "замороженного" отряда левой клавишей мыши. Если по соседству с "замороженным" отрядом окажется противник, он автоматически выйдет из этого состояния.

GoTo - (все) - идти к определенному месту на карте. Это избавляет от необходимости отдавать приказы на каждом этапе. Однако этот режим крайне ненадежен, отряды иногда перемещаются по совершенно немыслимым маршрутам, и лучше им не пользоваться.

Home City - [h] - (все) - приписать отряд к тому городу, где он сейчас находится.

Pillage - [p] - (все) - грабить вражеские сооружения (дороги, шахты, ирригацию). Грабеж приносит некоторый денежный доход, а ограбленное сооружение исчезает с карты. За каждый этап грабежа с квадрата исчезает одно улучшение.

Fortify - [f] - (военные) - укрепиться на местности. Это увеличивает силу отряда в защите на 50%. Укрепление действует до тех пор, пока отряд стоит на месте.

Unload - [u] - (корабли) - перевести на берег транспортируемые на кораблях отряды.

Found New City - [b] - (поселенцы) - заложить новый город. Сами поселенцы образуют исходное население города.

Add to City - [b] - (поселенцы) - добавить поселенцев к существующему городу.

Build Irrigation - [i] - (поселенцы) - построить ирригацию, чтобы на квадрате производилось больше продовольствия.

Build Mine - [m] - (поселенцы) - построить шахту, чтобы получать с квадрата больше "щитов".

Build Road - [r] - (поселенцы) - построить дорогу или мост через реку. Это увеличивает торговлю на квадрате и позволяет отрядам передвигаться быстрее. Железные дороги строятся поверх уже существующих обычных.

Change to... - (поселенцы) преобразовать неблагоприятный рельеф к

нормальному (лесу, равнинам и т.д.).

Build Fortress - [f] - (поселенцы) - построить крепость. Если отряд защищается, находясь в крепости, ее сила возрастает на 100%.

Clean Pollution - [p] - (поселенцы) - очистить загрязнения, которые возникают при высоком уровне промышленности.

Disband Unit - [Shift+d] - (все) - ликвидировать отряд. Восстановить ошибочно ликвидированный отряд вам не удастся, так что будьте внимательны.

Advisors - справочная информация, касающаяся самых разнообразных аспектов вашей цивилизации.

City Status - информация о городах, принадлежащих вашей цивилизации. Для каждого города указывается:

- размер (в десятках тысяч населения).
- количество получаемых за этап единиц продовольствия.
- количество получаемых за этап "щитов".
- количество получаемых за этап единиц торговли.
- название продукции, которая в нем производится, с долей завершенности строительства (скажем, 30/60 означает, что из 60 "щитов" на строительство уже выделено 30).

Для городов, в которых население бунтует, вместо размера производства указано <Disorder>.

Military Advisor - информация от министра обороны. Вы узнаете, сколько отрядов каждого вида находится на вооружении у вашей цивилизации и сколько находится в процессе производства. Затем вы получите статистику по количеству выигранных и проигранных вами сражений.

Intelligence Advisor - информация от министра иностранных дел относительно состояния других цивилизаций, с которыми вы успели установить дипломатические отношения.

Attitude Advisor - информация министра внутренних дел о настроении среди населения. Для каждого города показано распределение граждан по тому, как они относятся к вашему правлению, а также приведен общий процент счастливых, довольных и недовольных граждан по всему населению.

Trade Advisor - информация от министра финансов о денежном балансе вашей цивилизации. В левой колонке указано, сколько ресурсов дает каждый город, внизу - суммарное поступление средств в казну за один этап. В правой колонке указано, сколько денег расходует каждый город на поддержание своих сооружений, под колонкой приведены общие денежные затраты на этап.

Science Advisor - информация о научных открытиях, известных вашей цивилизации, а также о прогрессе работы над текущим изобретением (полоска наверху).

World - информация глобального характера:

> **Wonders of the World** - построенные Чудеса Света и их принадлежность по нациям.
>
> **Top 5 Cities** - пятерка самых крупных городов мира.

Civilization score - текущая оценка очков, набранных вами за развитие цивилизацией.

World Map - карта известной вам части мира.

Demographics - демографические и общие показатели вашей цивилизации - занимаемая площадь, средняя продолжительность жизни, количество детей в средней семье, ежегодный доход на душу населения и т.д.

Spaceships - информация о построенных космических кораблях, если таковые имеются.

C

Civilopedia - "цивилопедия", сборник подробной информации обо всем, что встречается в игре "Civilization". Здесь можно найти ответы на все вопросы - "сколько продовольствия производится за этап на равнине, если там провести ирригацию", "для чего нужно строить библиотеки", "что нужно изобрести, чтобы получить возможность производить порох" и так далее. Обычно статья по каждой теме находится на двух экранах; на первом излагаются исторические, познавательные сведения, а на втором - непосредственное значение темы в игре.

Для удобства "цивилопедия" разбита на несколько подразделов, в каждом подразделе информация упорядочена по алфавиту:

Complete - алфавитный указатель по всему, что встречается в игре.

Civilization Advances - подраздел "научные открытия и достижения цивилизации".

City Improvements - подраздел "городские сооружения".

Military Units - подраздел "отряды".

Terrain Types - подраздел "типы рельефа".

Miscellaneous - подраздел "прочее", то есть концепции, не относящиеся ни к одному из описанных выше подразделов.

Информация

Название: Civilisation ("Цивилизация")
Фирма: MicroProse
Год: 1992
Размер архива: 1.9 Mb
Класс: Стратегия, Управление
Видео: EGA, VGA
Управление: Мышь, Клавиатура
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286
Игроков: 1

COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL ("КОМАНЧ: СВЕРХУНИЧТОЖЕНИЕ")

В классе игр-имитаторов всегда были довольно популярны программы, имитирующие боевые вертолеты ("LHX", "Gunship" и пр.). Во всех этих программах графика был реализована на векторном принципе, то есть горы, вертолеты, танки и даже пальмы представлялись в виде сложенных друг с другом многогранников с исключительно примитивной раскраской. Несомненно, реализм здесь хромает - все же хочется, чтобы гора выглядела, как гора, а не как почти правильная пирамида однородного цвета. Справедливости ради заметим, что процессор 286 явно не дает программистам достаточно мощных технических средств для реализации чего-то более эффектного.

Поэтому появление игры "Comanche: Maximum Overkill" вызвало среди фанатов летательных имитаторов целую бурю. Графика, реализованная для процессора i80386, и высокие требования к памяти оправдывались на 100%: пейзажи, где происходит выполнение боевых заданий вертолета "RAH-66", выглядят исключительно реалистично, никаких многогранников нет и в помине, а плавные переходы цветов создают полную иллюзию присутствия. Еще один плюс "Comanche" заключался в разнообразии окружающей обстановки: за лобовым стеклом вертолета простирался то горно-вулканический пейзаж, то зеленые холмы Латинской Америки с текущими между ними речками, то фантасмагорические ночные пейзажи, наблюдаемые в приборы ночного видения...

Впрочем, лагерь любителей полетать сразу раскололся на восторженных сторонников "Comanche" и тех, кто отнесся к игре более чем прохладно. Основные аргументы "против":

- "Comanche" - это не имитатор, а динамическая стрелялка типа "убей их всех". Клавиш управления не так много, и они относятся почти исключительно к выбору оружия и информации, выводимой на мониторы в кабине. А раз нельзя менять все параметры работы вертолета, значит, это и не имитатор вовсе...

- если очень близко подлететь к горе, то ее плавная раскраска распадалась на отдельные цветные квадратики. Как правило, это происходило на очень близком расстоянии, и было вообще последним, что видел игрок перед тем, как его вертолет врезался в гору.

Бесспорным является одно: наилучший способ составить свое мнение о "Comanche" - поиграть в него, поэтому от слов перейдем к делу. Итак, вам предстоит побывать в роли пилота тактического вертолета Boeing Sikorsky RAH-66 Comanche. Вы будете выполнять боевые задания в разнообразных климатических и географических условиях и крушить превосходящего численностью врага мощным вооружением. Для того, чтобы выполнить задание, необходимо поразить поставленные в нем цели, вдобавок сделать это за ограниченное время - запас горючего на вертолете ограничен!

После того, как вы попадете в главное меню и выберете пункт "Begin mission", вам предлагается решить, чем заняться, и выбрать одну из двух кампаний:

Comanche Training - набор тренировочных заданий для не самых опытных пилотов.

Враги здесь не так агрессивны, их мало - в общем, опасность не очень велика, но и расслабляться нельзя.

Operation Maximim Overkill - здесь вы сможете в боевой обстановке опробовать свои навыки и противопоставить свое мастерство превосходящим силам противника. Задания здесь гораздо сложнее тренировочных.

Когда вы укажете нужную вам кампанию, то сможете выбрать задание из списка. Обратите внимание на разные цвета заданий: голубым цветом отмечены задания, уже пройденные вами (хотя никто не помешает вам пройти это же задание снова), зеленым цветом - те задания, которые вы можете сейчас выбрать, и темно-оранжевым - задания, которые вам пока недоступны (для того, чтобы иметь возможность их выбрать, вы должны сначала пройти более простые задания).

Если вы выберете задание, вам будет выдана краткая информация о том, что вам предстоит сделать, после чего вы сможете принять задание или поискать чего-нибудь другого.

Будем считать, что вы, наконец, нашли достойную ваших сил миссию и после непродолжительного ожидания оказались в кабине вертолета. В левой части стекла находится индикатор скорости (speed), в правой - индикатор высоты. В верхней части расположен компас для ориентации на местности, а в центре - авиагоризонт, показывающий, насколько ваш вертолет наклоняется на бок. В кабине, под лобовым стеклом, расположены два монитора, куда выводится вспомогательная информация, справа - радар, а слева - информация о текущем виде вооружения.

Вот краткая сводка клавиш, с помощью которых вы сможете управлять вашим вертолетом:

Функциональные клавиши (F1-F12).

Эти клавиши управляют отображением информации на двух контрольных мониторах в нижней части экрана. Поскольку половина клавиш относится к левому монитору, а половина - к правому, мы будем указывать их через знак "/" (например, запись **F1/F7** означает, что данная функция вызывается клавишей **F1** для левого монитора и клавишей **F7** - для правого).

F1/F7 - показать на мониторе карту местности перед вертолетом. На этой карте белыми точками будут обозначены вражеские бункеры, красными - вражеские вертолеты, желтыми - вражеские танки, ракетные установки и прочая наземная техника, и, наконец, зеленая точка - это ваш напарник (если в этом задании он есть). Кстати, обратите внимание: мигающие объекты врагов - это ваши непосредственные цели, которые вам необходимо уничтожить в задании!

F2/F8 показать на мониторе информацию с радара; желтые точки на радаре - снаряды и ракеты, выпущенные противником. Внимательно следите за ними и вовремя уворачивайтесь, чтобы сберечь боеспособность вертолета до конца задания!

F3/F9 - изображение цели, захваченной системой наведения, или вид на цель с камеры, установленной на выпущенной вами ракете.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★★

F4/F10 - состояние вашего задания, то есть сколько всего целей вам необходимо поразить в задании (Mission goals) и сколько вам еще осталось (Remaining). Задание будет выполнено, когда вы поразите все цели. Обратите внимание - вовсе не каждая боевая единица противника считается за цель, а только те, которые упомянуты в задании! Иногда местность так и кишит боевой техникой, а уничтожить необходимо только несколько машин, и только они идут в зачет. После завершения задания вертолет автоматически идет к базе и на экране появляется информационная сводка по заданию - процент сохранности вертолета, процент оставшегося горючего и т.п. Выход из сводки и возврат в главное меню осуществляется клавишей **Esc**.

F5/F11 - состояние систем и оборудования вертолета. Красным мигают системы, поврежденные в ходе боевых действий, причем последствия повреждений бывают тяжелыми - повреждения двигателя понижают скорость, повреждение системы прицеливания TAS заставляет вас отказаться от использования всего оружия, кроме пулемета и реактивных снарядов, и т.д.

F6/F12 - исключительно для того, чтобы на ходу вспомнить, какая функциональная клавиша чем управляет. На мониторе появляется напоминающая подсказка.

Помимо функциональных клавиш, вы можете управлять выводом информации на мониторы клавишами **Q**, **W** (левый монитор) и **A**, **S** (правый монитор). Этот способ просто позволяет перебирать режимы вывода на мониторы вместо прямого их выбора.

Также следует отметить клавиши < и > - они управляют масштабом отображения информации в режиме карты, позволяя видеть на карте больший или меньший участок местности.

Клавиши управления движением

- - на цифровой клавиатуре - набрать максимальные обороты винта. Позволяет подняться на максимальную высоту, доступную для вашего вертолета.

***** - на цифровой клавиатуре справа - минимальные обороты винта, и, соответственно, минимальная высота. Текущая высота показана на датчике в правой части лобового стекла.

+ - на цифровой клавиатуре - снижение оборотов винта.

стрелки вправо и влево - повороты вертолета.

стрелки вперед и назад - перемещение вертолета.

Клавиши смены обзора

1 - нормальный вид из кабины вперед.

2 - вид из кабины налево.

3 - вид из кабины направо.

4 - вид назад.

5 - вид вперед без приборной панели.

6 - вид на вертолет "со стороны".

Основным режимом, конечно, для вас будет обычный вид из кабины вперед, но иногда бывает интересно "сменить точку зрения".

Управление оружием

Ваш вертолет оснащен мощным вооружением, которое позволяет успешно сражаться с превосходящими силами противника. Оружие, выбранное на настоящий момент, показано на индикаторе внизу слева экрана, цифра показывает, сколько раз вы еще сможете воспользоваться этим оружием. Необходимо хорошо знать, против каких целей следует пользоваться тем или иным видом оружия, и не расходовать его понапрасну. Вот клавиши, позволяющие сменить выбранное вами оружие:



Z - автоматическая пушка. Ей можно пользоваться даже при повреждении системы наведения TAS, но, разумеется, наводить вам придется самому - электроника не поможет. Кроме того, чтобы сбить из пушки вертолет, необходимо проявить большое умение - цель на месте не стоит.

X - реактивные снаряды. TAS для них тоже не требуется. Наиболее эффективны для поражения групп наземных целей; недостаток - отсутствие самонаведения и малая убойная сила.

C - управляемые мощные ракеты "Hellfire". Почти идеальны для поражения как наземных, так и воздушных целей, одной ракеты хватает на любого врага. Недостаток - необходимость поддерживать захват цели до самого попадания ракеты.

V - ракеты "Stinger". Хотя этот вид оружия в основном используется для поражения воздушных целей, им можно стрелять и по земле. Stinger, захвативший цель, самостоятельно следует за ней и практически всегда поражает ее. Недостаток - для наземных целей одного Stinger'а не хватает, и поэтому эти ракеты применяются в основном для борьбы с вертолетами противника.

B - вызов артиллерийского огня ваших вооруженных сил по району цели. Будьте очень осторожны, чтобы залпом не накрыло заодно и ваш вертолет, и учтите - артиллерия открывает огонь не сразу, а через некоторое время. В основном артиллерия применяется для поражения больших групп наземных целей.

N - применения оружия напарником (в тех заданиях, где он есть). Ваш напарник выполнит приказ, не особенно задумываясь о том, попадет он или нет, поэтому, прежде чем приказать ему выстрелить в цель, проверьте, что от напарника до цели есть "чистая" линия выстрела и ракеты не попадут в гору или затеряются.

M - немедленный выстрел парой реактивных снарядов (хотя выбранным может оставаться совсем другое оружие).

[/] - последовательный перебор всех видов оружия.

Enter - захватить видимую цель для применения любого наводимого оружия. На лобовом стекле захваченная цель выделена зеленой рамкой. Также повторным нажатием этой клавиши можно перебирать цели и захватить именно ту, которую нужно.

Space - выстрел из оружия. Для автоматической пушки и реактивных снарядов захват цели не нужен, во всех остальных случаях без захвата цели вы лишь зря потратите боеприпасы. Помните, что, например, для ракет Hellfire вам придется не упускать цель из виду до самого момента попадания ракеты (хотя в случае потери цели вы еще можете пробовать захватить ее снова), а если вы смените захваченную цель нажатием **Enter**, то ракета развернется и попытается поразить новую цель.

В начале 1994 г. "Comanche" вышел на рынок в своей полной версии. Объем игры

увеличился в 3 раза! Основные изменения окончательной версии "Comanche" по сравнению с предыдущей:

- полностью переделана игровая заставка и обзор вертолета в главном меню, теперь все это впечатляет гораздо сильнее.

- число боевых кампаний увеличилось с 2 до... 10! Соответственно, число боевых заданий тоже возросло в пять раз.

- добавлены новые пейзажи теперь, скажем, вы можете полетать в заснеженных полях Сибири, да еще в условиях снегопада, когда видимость сильно ограничена.

появились новые виды боевой техники и сооружений противника - от снайперов, прячущихся в кронах деревьев, до быстроходных ракетных катеров.

Информация

Название: Comanche:Maximum Overkill ("Команч: сверхуничтожение")
Фирма: Nova Logic
Год: 1993
Размер архива: 13.6 Mb
Класс: Динамика, Симулятор
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Минимум ОЗУ: 4 MB
Процессор: 386
Игроков: 1

COMMANDER KEEN 6: ALIENS ATE MY BABY SITTER

Один из самых популярных сериалов. Крупные, красочные картинки игрового мира, смешные монстры и неагрессивный герой - для детей и взрослых. Командир Кин - всемирно известный герой, и на его долю пришлось немало приключений, пять из них уже были воплощены в соответствующие программы. Мы опишем шестую серию его приключений, она имеет интригующее название: ИНОПЛАНЕТЯНЕ СЪЕЛИ МОЮ НЯНЮ. Видимо, бравый командир сильно огорчен данным обстоятельством, и он энергично принимается за расследование этого дела ...

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★
Звук	★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★
Концепция	★★★★★★
Общий	★★★★★★★

КОНТРОЛЬНОЕ МЕНЮ

Оно имеет следующие позиции :

NEW GAME - начать новую игру.

LOAD GAME - восстановить записанную игру.

SAVE GAME - записать текущую игру.

CONFIGURE - изменить конфигурацию программы, т.е. установку музыки, звуков, устройства управления и дополнительных возможностей. Эту позицию можно использовать, если вас не устраивает автоматическая установка параметров, которая происходит при запуске программы.

RETURN TO DEMO - вернуться к демонстрации. Если вы уже играете, то позиция

приобретает следующий вид RETURN TO GAME - вернуться к текущей игре.

END GAME - закончить текущую игру.

PADDLE WAR - вероятно, на корабле Кина бывает скучно, поэтому на нем имеется игровой компьютер для игры в электронный теннис.

QUIT - выход из игры.

НАЧАЛО ИГРЫ



После нажатия NEW GAME, нужно выбрать уровень сложности из следующих трех позиций :

BEGIN EASY GAME - простой уровень.

BEGIN NORMAL GAME - нормальная игра.

BEGIN HARD GAME - трудный уровень.

Появится вид сверху на местность, вы должны найти точку входа в игру. Определить ее просто - обычно на ней находится тупик, т.е, ее невозможно пройти. Определившись, с помощью стрелок подведите Кина к этому месту и нажмите **Ctrl**, после небольшой паузы - мы на игровом поле, на нем видим на фоне местности самого Кина, всякие вкусности, которые нужно собрать, и врагов, которых надо оглушить или обмануть. В левом верхнем углу находится прямоугольник, он разделен на три части, в верхней части отображено количество набранных очков, в левой части - количество оставшихся жизней и в правой - количество выстрелов пистолета. Теперь пора подробнее рассказать об управлении знаменитым героем.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

Стрелки вправо и влево служат для соответствующих горизонтальных перемещений. Стрелки вверх и вниз служат для изменения угла зрения, т.е. держа стрелку вверх или вниз, вы сдвинете экран так, что будете видеть подробнее то, что находится выше или ниже Кина. **Ctrl** - прыжок вверх, или если при движении - прыжок по дуге для перепрыгивания противника. **Alt** - использование специальной прыгалки. Нажав эту клавишу, вы даете Кину возможность прыгать при помощи того же **Ctrl** на значительно большую высоту, и прыжок по дуге будет значительно длиннее. **Space**- выстрел из пистолета, если вы попали, то вокруг головы недруга завертятся звездочки. В некоторых противников надо выстрелить несколько раз. **Enter** - посмотреть дополнительную информацию и информацию о собранных предметах. **Esc** - выход в контрольное меню, полезно для записи текущей игры.

Цель игры - собирать полезные предметы и избегать соприкосновения с врагами. За собранные предметы дают очки, но есть и особенные предметы, например, пистолет, взяв который, вы приобретаете дополнительное количество выстрелов для пистолета. Также на поле находятся большие переключатели, не забывайте их нажать.

Краткое описание закончено, успеха вам в этом приключении !

Информация

Название: Commander Keen 6: Aliens Ate My Baby Sitter ("Пришельцы сожрали мою няню")
Фирма: Apogee
Год: 1991
Размер архива: 380 Kb
Класс: Динамика
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1

COMPANIONS OF XANTH ("КОМПАНЬОНЫ КСАНФА")

Очень приятная игра в стиле "текстовый quest". Фирма-производитель лишь слегка видоизменила традиционную схему подобных игр, выпущенных ею, наиболее существенные изменения коснулись графики - разрешение стало меньше, но зато цветов и промежуточных красивых картинок - больше.

В левой нижней части экрана находятся служебные пиктограммы, позволяющие вам вместо картинки видеть карту местности, или вызвать системное меню с командами сохранения текущей игры, загрузки, информации о набранных на данный момент очках и т.д.

Немного правее приводится информация о предметах, имеющихся у вас в данный момент, а также перечень глаголов, которые используются для составления команд.

Основу для сюжет игры составила серия повестей американского писателя-фантаста Энтони Пирса о мире Ксанфа и Мундении - мире обычном, повседневном. Фантазия Пирса создала замечательный мир, населенный экзотическими существами, в котором магия привычна и повседневна. Впрочем, тем, кто не читал этих повестей, все будет и так достаточно понятно, так как герой игры Дуг, которым вы управляете, о Ксанфе никогда не слышал.

Завязка такова: два демона (демон Земли и демон волшебного мира Ксанф) поспорили о том, должна ли существовать магия в Ксанфе. Разрешить спор разумными средствами им не удалось, и они заключили пари, по которому каждый выбирает себе землянина-представителя, и эти самые представители соревнуются в борьбе за Приз. Именно так, Приз с большой буквы, поскольку он решает, быть или не быть магии в Ксанфе, а значит - и самому Ксанфу. Представителями оказываются мальчик Дуг и девочка Ким, которые и понятия не имеют о выпавшей на их долю задаче.

Мы играем за Дуга, который в начале игры сидит у себя за столом и рассматривает пустой экран компьютера, не зная, чем ему заняться. Возьмем со стола конверт (Take the envelope) и откроем его (Open the envelope). Внутри конверта лежит записка и браслет. Прочитаем записку (Read the letter) - там говорится о том, что наша подружка Пиа не желает нас больше знать! Какой удар! Но мы стойко перенесем это, отлепим от компьютера наклейку (Take the post-it) и на всякий случай прочитаем на ней три номера телефона. Перейдем в прихожую и включим свет (Push the switch). Теперь можно идти на кухню, не рискуя ушибиться в темноте.

На кухне откроем холодильник (Open the icebox) и возьмем из него горчицу (Take the mustard). Можно также прихватить из холодильника бутерброд (Take the sandwich), а со стола - пакетик с чаем (Take the teabag), но это, в общем, необязательно для завершения игры. После того, как раздастся телефонный звонок, снимаем трубку (Answer the phone) и говорим со своим другом Эдом. Эд сообщит нам о появлении новой

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★
Звук	★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

компьютерной игры - "Companions of Xanth" и предложит нам пари: если мы поиграем в эту игру и она нам не понравится, то мы получаем его мотоцикл, а если понравится - то он сходит на свидание с Пиа. Коварная Пиа нас более не интересует, и мы с легкостью соглашаемся на его предложение.

Услышав звонок в дверь, выходим из кухни в прихожую и открываем дверь (Open the door). Берем пакет (Take the package) и отправляемся к компьютеру. Открываем пакет (Open the package) и открываем находящуюся в нем игру (Open the game). У нас в руках оказывается масса всяких полезных вещей, из которых самой полезной на данный момент является дискета; вставим ее в дисковод (Put the diskette in the floppy drive) и закроем дисковод (Close the floppy drive). Включим питание компьютера (Flip the power switch). Игра загружена, и на экране появляется фигурка маленького человека. Посмотрим на экран (Look at the screen) и поговорим с маленьким человеком (Talk to the tiny man).



Это - Гранди Голем, который объясняет правила игры, по вашей просьбе расскажет немного о мире Ксанфа и предложит выбрать компаньона, который будет сопровождать вас в мире Ксанфа и беречь от всяких неприятностей. Выбираем полудевушку-полузмею Надю (Nada Naga), обладающая некоторыми магическими свойствами. Просто для сведения: попытки выбора остальных компаньонов кончатся вашей скорой гибелью и уничтожением магии в Ксанфе.

Мир Ксанфа, к нашему удивлению, оказывается черно-белым. Не беда - наденем находящиеся в комплекте игры очки (Wear the glasses), и все станет цветным. Сейчас мешать Наде не стоит, поскольку необходимо выбрать только одну из четырех дверей, за которой не кроется смертоносная ловушка. Можно хорошенько осмотреться в пещере, или перебрать свой инвентарь - это неважно, главное - производить какие-нибудь безобидные действия. Наконец, Надя выберет и откроет одну из дверей, пригласив следовать за собой. Пройдем в дверь (Enter the doorway) и встретимся с Ким, нашей конкуренткой, которую сопровождают эльф Дженни и кот Сэмми. Мы, к сожалению, в волшебном мире Ксанфа освоились еще не полностью и внешне сильно смахиваем на обычный компьютерный дисплей. Конкуренты уходят, и мы идем дальше.

На следующем экране подберем с земли масляный рожок (Take the buttercup) и пойдем дальше. Если посмотреть в пруд на следующем экране (Look at the spring), то можно еще немного узнать о похождениях конкурентов, которые довольно далеко обошли нас. И опять идем дальше. Город Истмус! Поговорим с городским предводителем, который ждет нас (Talk to the headman) и в разговоре с ним узнаем, что в городе происходят большие неприятности: в гавань вошел корабль, окуривающий город магическим дымом, воздействие которого убирает из речи обитателей все нецензурные слова (игра слов: censorship цензура и censor-ship - окуривающий корабль). Как выясняется, на нас этот дым тоже подействовал, поэтому мы соглашаемся помочь справиться с напастью и получаем ключ. Здесь же берем с земли камень (Take the rock) и ОБА наконечника фонарей (Take the lamp cover дважды). Ключом отпираем ворота, преграждающие вход в гавань (Unlock the gate with the key) и откроем эти ворота (Open the gate). Пройдем в ворота и на пирсе подберем обрывок паруса (Take the sailcloth). Поговорим с Надей - она предложит использовать свои способности, чтобы выяснить, к чему привязана находящаяся на пирсе веревка. В итоге мы должны получить веревку и якорь.

Вернемся на пару экранов назад, где мы подбирали масляный рожок, и якорем

подцепим бревно из ручья (Pry the log with the anchor). Идем в город и убеждаем его обитателя (Talk to the headman), что из бревна нам необходимо изготовить плоскую доску. Немного походив в ожидании по окрестностям, возвращаемся и вместо бревна получаем готовую доску. Идем в скальный каньон. За ним находится коварное летающее ведро, не пускающее нас дальше, пройти мимо которого невозможно, но нам это и не требуется. Кладем доску на большой камень (Put the board on the boulder), а на доску - наш камень (Put the rock on the board), получается катапульта. Просим Надю дернуть катапульту своим змеиным хвостом. Камень точно поражает ведро, которое теперь можно спокойно взять (Take the pail) и идти дальше.

Нас останавливает загадочный глаз на двери. Поговорив (Talk to the eye), убеждаем, что у нас очень важное дело по ту сторону двери к волшебнику Наффу, знающему секрет избавления от мерзкого корабля. Глаз немного поломается, но все же исчезнет, и мы сможем открыть ширму (Open the screen) и дверь (Open the door). Можно также открыть почтовый ящик (Open the mailbox) и взять конверт (Take the envelope), открыть его (Open the envelope) и прочитать лежащее там письмо (Look at the letter). В общем, ничего принципиально нового мы не узнаем и направляемся дальше, не забыв взять на ближайших экранах колышек (Take the tee) и яйцо (Take the egg). Наконец, находим Наффа и говорим с ним (Talk to Fairy Nuff), излагая просьбу жителей Истмуса. На вопрос, сколько у корабля окуривателей, отвечаем: два (если сходить на корабль, то можно было это увидеть). Нафф дает нам рецепт зелья, которое позволит затушить окуриватели на корабле. Прочитав его (Read the recipe), приступаем к изготовлению зелья. Там, где на земле лежат глаза (игра слов - созвучие ice-cream - мороженое и eye-scream - глазной крик), кладем в ведро ДВА глаза (Put the eye scream in the pail дважды). Вытряхнем из масляного рожка масло (Empty the buttercup), и, пока масло не растаяло, кладем его в ведро (Put the butter in the pail). На экране, где брали рожок, трижды зачерпнем из ручья воды (Fill the pail with the brook трижды) и поймаем липким пустым масляным рожком муху (Catch the fireflies with the buttercup). Там, где расположен маленький пруд, находится куст, на котором растут вызывающие кашель леденцы (игра слов: вообще говоря, cough-drops - леденцы от кашля, но в волшебной стране все наоборот). Дважды попросим Надю подобрать леденец и положим появившийся леденец в ведро (Put the cough drop in the pail дважды). Выпустим в ведро яйцо (Crack the egg in the pail) и бросим туда рожок с мухой (Put the buttercup in the pail). Наконец, добавим кусок паруса (Put the sailcloth in the pail) - готово! Отнесем зелье к Наффу (talk to Fairy Nuff), и он разольет его в два наконечника от фонарей, которые у нас есть. На корабле зальем дым раствором из фонарей (Douse the smoke with the solution дважды) в обоих окуривателях. Обратите внимание: ддля всех мы теперь выглядим нормально, а не как дисплей! Теперь можно с чистой совестью отправляться рассказывать о своих подвигах городскому предводителю.

Теперь обитатели Истмуса получили возможность ругаться вдоволь, и в знак благодарности мы получаем меч, ценность которого пока неясна. Идем к Наффу (Talk to the Fairy Nuff), и он показывает нам дорогу дальше. Не забудем отдать адресованное Наффу письмо (Give the envelope to Fairy Nuff).

Направляемся по указанной Наффом дорожке и... оказываемся в ловушке: пустыня, никого вокруг, и никак не уйти! Правда, периодически среди ваших отчаянных усилий обнаружить выход в воздухе мелькает некое подобие двери. Надя отказывается верить в это, но вы-то с каждым разом все яснее и яснее видите дверь! И вот после

очередного своего появления дверь материализуется, и вы можете открыть ее (Open the door). Входим!

В энциклопедии Ксанфа, которая прилагалась к игре, область Земли описана не слишком подробно. Что ж, теперь вы можете посмотреть на нее своими глазами. Ничего, в общем, привлекательного, хотя, если пойти направо... А вот это уже интереснее! У источника сидит полуодетая демонесса Метрия и убеждает вас, что вам просто необходимо напиться из источника. Будьте осторожны: это провокация, ни в коем случае не соглашайтесь! Воды источника обладают магической силой, и, напившись, вы не сможете противостоять чарам коварной демонессы. Метрия в течение некоторого времени будет приставать к вам, но, если вы были морально устойчивы, то она в гневе исчезает, а вы получаете возможность войти в лабиринт, дверь которого была раньше заперта. Откройте дверь (Open the door) и вперед!



Ходить по лабиринту удобнее всего, пользуясь картой. Через некоторое время вы вдруг обнаружите, что свет погас, а вы находитесь в непонятном месте. Через некоторое время вас оттуда выпустят, но поведение вашей спутницы Нади резко меняется: она почти теми же словами, что и Метрия, начинает вас убеждать, что вода в источнике абсолютно безопасная и вам обязательно нужно ее попробовать. Что ж, вы знаете, что делать, не правда ли? Не пейте ни в коем случае, и козни Метрии снова будут сорваны. Правда, оказывается, что вы лишились Нади, спрятанной неизвестно где в лабиринте. Детектор, который вам даст Метрия, абсолютно бесполезен, и ходить приходится наудачу.

Тщательно обследуя лабиринт, вы должны сделать следующее:

- обнаружить металлическую площадку (pad). Если встать на нее (Get on the pad), то вы перенесетесь в другую часть лабиринта. Там есть приоткрытая дверь, пройти через которую, тем не менее, не удается. Просто возьмите дверь (Take the door), и появится банка (игра слов: a door ajar - приоткрытая дверь и a door a jar - дверь- банка). Возьмите банку (Take the jar). Железное дерево все равно вас дальше не пустит, поэтому идите обратно.

- найти ступку (Take the mortar) и пестик (Take the pestle). Эти предметы лежат в разных частях лабиринта.

- посмотреть в висящее на стене зеркало (это необязательно, но немного отвлекает от утомительных блужданий и все же дает 5 очков).

- обнаружить комнату, в которой висит каменная табличка. Если ее потрогать (Touch the plaque), то мы сможем прочитать слово "Мак". Пока с ней ничего делать не надо, но вернуться сюда еще понадобится.

- найти комнату, в которой на стене есть выключатель. Переключите его (Flip the switch) - появится новый. Переключите и его и все последующие появляющиеся переключатели. Когда на стене появится 16 переключателей, начинайте переключать их снова, и они будут исчезать со стены, оставляя металлические пластинки. Когда исчезнет последний, на стене появится кнопка. Нажмите ее (Press the big button) - откроется потайная дверь, и вы получите возможность спуститься туда, где прикована Надя.

Надя стесняется своего положения и того, что она неодета, поэтому всячески уверяйте ее, что вы закрыли глаза и не смотрите на нее. Смотрите, не проговоритесь: всего одно неосторожное слово - и вам придется либо загружать записанную игру, либо отменять последнее действие. Освободить Надю предельно просто: поговорите с ее

оковами (Talk to the manacles), и умные оковы сами раскроются. Откройте банку (Open the jar) и наполните ее голубым мхом (Fill the jar with the agony moss). Просто так, для порядка закройте банку (Close the jar).

Вместе с Надей доберитесь до того места, где была дверь, превратившаяся в банку. Дерево, загораживающее проход, следует уничтожить голубым едким мхом. Открываем банку (Open the jar) и кладем мох на дерево (Put the agony moss on the ironwood). Порядок, можно идти дальше.

Из области Земли мы попадаем в область Огня. Идем до тех пор, пока из озера лавы не возникнут огненная собака и огненный человек. Собака будет мешать вам поговорить с человеком, и выход из положения оказывается довольно хитроумным. Поговорим с Надей и спросим, почему она чувствует себя неудобно. Оказывается, ей жарко. Предложим ей убрать волосы в пучок. Надя следует нашему совету и... среди нашего имущества оказывается булочка! (игра слов: bun - булочка и также вид прически). Огненная собака - это такая горячая собака или... хот-дог! (игра слов: hot dog - горячая собака и также хот-дог, булочка с сосиской). Но простой булочкой огненную собаку не напугаешь, и для доказательства серьезности намерений мы откроем горчицу (Open the mustard) и выдавим на булочку горчицы (Squirt the mustard on the bun), показывая собаке, что мы собираемся ею закусить. Собака в ужасе исчезает. Теперь можно беспрепятственно поговорить с огненным человеком (Talk to the fireman). Огненный человек расскажет нам легенду о Маке, которому много веков назад загадочным способом удалось пройти через стену пламени. Сходим направо, куда появился путь, посмотреть на стену пламени, убедимся в ее непроходимости и подберем с земли кусок угля (Take the charcoal).

Вернемся к каменной табличке, которая висит на стене в области Земли. Разгладим оберточную бумагу от игры (Flatten the paper) и повесим ее на табличку (Put the paper on the plaque). Потрем ее найденным углем (Rub the paper with the charcoal) - на бумаге проступит изображение. Снимем ее (Take the paper) и рассмотрим (Look at the paper). Что это? Кулинарный рецепт? Не очень ясно, но попробуем исполнить. Кладем в ступку завалявшийся у нас масляный рожок (Put the buttercup in the pestle) и толчем его в муку (Use the pestle with the mortar). Возвращаемся к огненному человеку. Если произвести на этом экране пару безобидных действий (скажем, поговорить с Надей - потянуть время, одним словом), то огненный человек даст нам бурдючок с огненной водой. Вливаем воду в ступку (Put the firewater in the mortar) и снова тщательно толчем все пестиком (Use the pestle with the mortar). Тесто готово, можно ставить в печку (Put the mortar in the opening). Внимание: для того, чтобы блюдо готовилось, вам нужно производить действия, т.е. говорить с Надей или огненным человеком, или смотреть на что-нибудь. Не упустите момента, когда тесто станет золотисто-коричневатым, и сразу вынимайте его (Take the mortar), не то сгорит. Мы испекли огненный крекер (игра слов: fire cracker - огненный крекер и также уничтожитель огня). Сей предмет приводит огненного человека в ужас, и он скрывается. Правда, вместо него вылезает большая огненная рука, но и она убегает, если в разговоре с ней упомянуть про крекер. Идем к огненной стене справа и бросаем в нее крекер (Put the fire cracker in the wall of fire). Чуть подождем (пара-тройка действий на экране), взрыв - и путь свободен!

Кажется, возникла проблема с тем, как выбраться из пещеры. Привяжем веревку к якорю (Tie rope to the anchor) и швырнем якорь в дыру в потолке (Throw the anchor to the opening). Поднимаемся наверх.

Идем в направлении к мосту. Там нас встретит тролль, в разговоре с которым необходимо соблюдать осторожность, чтобы не стать его обедом. В общем, пообещайте сделать для него что-нибудь, и тролль потребует найти потерянный им в доме ключик. Прежде, чем спускаться под мост, пройдите еще чуть дальше, закройте кран (Turn off the hydrant) и отсоедините от крана прикрепленный к нему шланг (Take the hose). Порядок, вы готовы к поискам в доме тролля. Вернитесь к мосту и спускайтесь вниз. Идите в комнату налево, кладем шланг в раковину (Put the hose in the sink), нажимаем на стене голубую кнопку (Press the blue button) и включаем кран (Turn on the faucet). Раковина, а вслед за ней и колодец в полу наполняются водой. Обратите внимание на то, что нажатие голубой кнопки предотвратило переполнение колодца и потоп в доме тролля (хозяин бы сильно рассердился). Теперь влезаем в колодец (Enter the water) задача выполнена, ключик у нас. Идем к троллю, но наши испытания на этом не кончаются. Тролль заставляет нас решать головоломку. Берем головоломку со стола (Take the blocks) и стараемся перегнать большой квадрат из левого верхнего угла туда, куда нам требуется. Если бы дальнейшее прохождение зависело от решения вами головоломки, дела обстояли бы довольно кисло, но, к счастью, от вас требуется только некоторое время погонять эти дурацкие деревяшки. Потом нажимаете кнопку "Done", и тролль, выведенный из терпения нашей тупостью, отпускает нас с миром, да еще дарит ломик. Впрочем, может, вы захотите все же решить головоломку?



Идем через мост и далее. Вскоре оказывается, что единственный способ выбраться отсюда - пройти через пещеру кошмарного Ком-Пьютера, злой машины, которая заставляет всех прохожих играть в ним в игры. Суть игры проста: Ком-Пьютер загадывает нам загадку, дает слово из нескольких букв, к которому необходимо добавить еще одну букву и поменять порядок букв так, чтобы получился ответ на загадку. Чтобы не мучить вас чтением энциклопедии Ксанфа, мы укажем, какие буквы нужны для ответа на каждую загадку. Чтобы ответить на вопрос, нужно открыть цилиндр (Open the cylinder), положить туда фишку с буквой из числа лежащих в углублении (Put the "?" tile in the cylinder) и закрыть цилиндр (Close the cylinder). Ком-Пьютер переварит ваш ответ и задаст следующий вопрос или предложит повторить попытку в случае неправильного ответа. Внимание: можно допустить не более трех ошибок!

Итак, для ответов на очередные загадки кладите в цилиндр буквы:

S, D, P, E, A, O, B, F, E

И дальше Ком-Пьютер жульничает: для ответа на десятую загадку нужна буква T, а фишки с такой буквой нет! Но мы находчиво вместо фишки кладем в цилиндр T-образный колышек, который носим с собой (Put the tee in the cylinder). Подлый Ком-Пьютер выражает восхищение нашей находчивостью и... заявляет, что мы проиграли!!! Не волнуйтесь, все о'кей.

Приходится встречаться с Гранди Големом, которому мы жалуемся на неспортивное поведение Ком-Пьютера. Голем, похоже, сильно простужен, но, несмотря на это, он говорит, что мы получим новый шанс сразиться с Ком-Пьютером и возвращает обратно в пещеру.

Ком-Пьютер явно не в духе, он играть дальше не желает и требует, чтобы мы попытались уничтожить его. По его расчетам, это невозможно, и он еще посмотрит, как мы будем помирать в пещере от голода и жажды. Глупая машина не знает, что

мы подхватили от Голема вирус простуды! Открываем цилиндр (Open the cylinder), кладем туда находящийся среди всего нашего имущества вирус (Put the virus in the cylinder) и закрываем цилиндр (Close the cylinder). Вред от компьютерных вирусов известен всем (хотя, пожалуй, "Тетрис" причинил вреда компьютерам куда больше). Ком-Пьютер умирает в страшных электронных мучениях, а мы идем мимо него дальше.

Из области Воды мы попадаем в область Воздуха. Первое, что попадается нам на глаза, - избушка. Войдем вовнутрь и поговорим со старушкой (Talk to Ma Anathe). Выясняется, что это - не старушка вовсе, а заколдованная красавица, которой злая фея дала эликсир уродства, и чтоб ее вернуть к прежнему виду, надо, чтоб был то ли знак, то ли знамение с вершины горы. С горой понятно, она поблизости только одна, а вот что за знак ?!? Ладно, берем со стенки носок (Take the sock) и выходим. Кстати, над телегой, стоящей у избушки, написано : "На парусе" (игра слов: on sail - на парусе созвучно с on sale "продается"). Пока с телегой мы все равно ничего не сможем сделать, и идем направо вниз, где встречаем людоедшу, у которой тоже свои проблемы. Она напилась из пруда красоты и стала излишне красивой (так сразу и не подумаешь...) для людоедов-мужчин, так что они на нее не обращают внимания. Пообещаем на досуге подумать, как вернуть ей желанное уродство, и идем дальше, где пацан-людоедик пытается достать с вершины струи гейзера свой мячик. Наденем на гейзер носок (Put the sock on the vent), мячик падает, и благодарный людоедик ненадолго становится нашим спутником. Возвращаемся к избушке и говорим с людоедиком, он помогает нам починить телегу и убегает по своим людоедским делам. Толкнем телегу (Push the cart) и поднимем с земли парус (Take the sail). Теперь - наверх, к подножью горы, где лежит потерянная кем-то сумка с ветром. Подберем ее (Take the windbag) и проследуем еще дальше, где привязана парусная лодка. Отвяжем канат (Untie the liner), установим парус (Put the sail on the sailboat) и раскроем сумку с попутным ветром (Open the windbag).

Лодка доставит нас к берегу, где стражник согласится пустить нас дальше только в том случае, если мы ответим на 10 загадок, которые все, кстати, имеют прямое отношение к воздуху. В принципе, стражник добрый и позволит нам гадать, сколько угодно, но вот порядковые номера правильных ответов для экономии времени:

4 4 2 5 2 4 3 1 2 5

Стражник пускает нас дальше, и мы поднимаемся все выше и выше, пока путь не преградит знак с надписью: "Гора закрыта". Знак с вершины горы, что-то знакомое... Берем его (Take the sign) и возвращаемся в избушку. Отдаем знак старушке (Give the sign to Ma Anathe), старушка благополучно становится молодой и уходит, подарив нам остатки эликсира уродства. Отдадим эликсир людоедше (Give the potion to the ogress), благодарная людоедша уходит, показав нам дорогу к Пропасти.

На пути к Пропасти нам встретятся олень с крылышками, змея и як, которые будут нас убеждать, что в пропасти живет кошмарный огнедышащий дракон и спускаться туда - верная гибель. На краю пропасти мы встретимся с конкурирующией партией - Ким и эльфом Дженни. Выясняется, что Ким и Надя спускаться вниз не хотят ни за что на свете, а мы и Дженни, наоборот, полагаем, что это - самый быстрый путь, а с драконом можно что нибудь придумать. Диспут кончается тем, что вместо Нади мы получаем в спутники Дженни и спускаемся в пропасть. Там вдалеке виден дракон, который, не спеша, приближается. Как бороться с драконами, известно каждому - нужно надеть фартук, шапку и привязать ночной горшок, чтобы

защититься от огненного дыхания, а потом стрелять из лука в... О, черт возьми! Это же из другой игры (хотя и той же фирмы)!!! А что нам делать с ЭТИМ драконом? Поговорим с Дженни, и в разговоре выяснится, что облако, которое мы видим - живое существо, к тому же одержимое манией величия. Продолжайте говорить с Дженни, отпуская каждый раз по адресу облака наиболее издевательские шуточки и насмешки. Когда дракон, наконец, приблизится, облако выйдет из себя настолько, что устроит снежную бурю, и дракон не сможет дышать пламенем.



Что же, мы многого добились и теперь стоим у замка волшебника Хамфри, который поможет нам найти Приз. Правда, решетка закрыта. Пошарим по стене и найдем там особый, неплотно сидящий кирпич, нажмем его (Press the loose brick) и щелкнем выключателем (Flip the switch). Решетка поднимется, а подъемный мост - опустится. Не беда, идем дальше. Путь нам преграждает ров с гигантским змеем. Найдем голову змея и поймаем банкой насекомое, которое не дает змею заснуть (Catch the cricket with the jar). По спящему змею можно пройти через ров к люку, подобрать с земли чешуйку змея (Take the lok pic) и открыть люк ломиком (Use the crowbar on the grate). Спускаемся вниз и идем до пяти переключателей на стене. Опускаем книзу (Flop the switch) первый, второй и четвертый переключатели, и оказываемся в кабинете волшебника Хамфри.

В результате разговора нам, наконец, становится известно о важности нашей миссии для судьбы Ксанфа. Самое главное - не дать Ким и Наде добраться до Приза первыми. Хамфри дает нам гипнотическую тыкву, мы оказываемся в комнате, где уже сидят Ким и Надя, уставившиеся в свои аналогичные тыквы. Кажется, мы отстали от них. Ничего не поделаешь, смотри в тыкву (Look at the hypnogourd) и... наш разум переносится в другое место.

Впереди лежит классический особняк с привидениями, да и вход в него стережет неприятного вида зомби. Идем налево; кажется, это - вход в подвал? Используем чешуйку-медиатор для того, чтобы открыть замок (Unlock the lock with the lok pic). Снова игра слов: по-английски "медиатор" и "отмычка" звучит одинаково. Открываем створки люка (Open the doors) и спускаемся в подвал.

Абсолютная тьма... Шарить по экрану мышкой приходится вслепую. Находим в правой части экрана ключ (Take the key) и веревку (Take the twine). Ключом отпираем дверь (Unlock the door with the key) и распахиваем дверь (Open the door). В подвале становится чуть светлее, но нам пора отсюда выходить.

Чтобы подняться на второй этаж, необходимо привязать веревку к рычагу (Tie the twine to the lever), иначе ступеньки будут скидывать вас вниз. Увы, мы немного опоздали: Надя, несмотря на все уговоры, захлопывает люк в потолке. На стене есть большая красная кнопка, может, она поможет пробраться на чердак? Нажимаем ее (Press the button), но вместо того, чтобы подняться на чердак, проваливаемся в подвал. Скелет, сидящий в кресле, не кусается, берем баночку с болеутоляющим (Take the pills) и попытаемся взять четвертую слева книгу на каминной полке. Срабатывает замаскированная пружина, и мы оказываемся у знакомой лестницы.

В окошке виднеется трость, которой можно было бы подцепить люк на чердак, но как до нее добраться? Мешает панель... Сломать панель - не выходит. Убираем панель болеутоляющими таблетками (Use the pills with the pane)!!! Снова игра слов: pain-remover - болеутоляющее и pane-remover - устранитель панелей. Берем трость (Take the cane).

Задерживаться некогда, поднимается наверх и цепляем тростью крюк в потолке (Use the cane with the hook). На чердак!!!

Размышлять некогда. Ким уже тянется к Призу, еще момент - и магия в Ксанфе обречена. Швыряем меч в Приз (Throw the sword in the Prize)...

И снова мы сидим, как и в начале, перед экраном компьютера, только теперь на нем горит надпись "Игра окончена". Сходим на кухню - раздается звонок телефона. Поднимем трубку (Take the phone). Это... Ким!!!

Информация

Название: Companions of Xanth ("Компаньоны Ксанфа")
Фирма: Legend Entertainment
Год: 1993
Размер архива: 5.8 Mb
Класс: Приключение
Видео: VGA
Управление: Мышь
Игроков: 1

CONQUERED KINGDOMS

Игра Conquered Kingdoms прежде всего интересна своей концепцией. Это стратегическая пошаговая игра. В то время как графика более чем скромна (EGA высокое разрешение), а звуковые карты используются, пожалуй, только для удовлетворения стандартных требований к производителям, тем не менее игра действительно заслуживает внимания и может подарить вам многие часы развлечения.

Вам предстоит победить противника в сказочной стране Каскатии. В бесконечных войнах за господство в стране выживет только сильнейший. В вашем распоряжениии находятся многочисленные войска: боевые драконы, колдуны, гигантские тролли, рыцари и т.п. Но противник тоже силен, и для того, чтобы победить его, вам придется проявить умение и знание военного дела.

Запустив игру, вы попадаете в основное меню со следующими пунктами:

Fight a Battle - начать сражение на одной из карт.

View Royality - посмотреть или ввести игроков.

Cascatia - начать игру по сценарию.

Activate Modem - активировать модем.

Restore Game - загрузить ранее сохраненную игру.

Exit Game - выйти из игры.

Прежде всего выберете View Royality, и вам предложат:

Create a Player - создать нового игрока.

Delete Player - удалить игрока.

Player History - показать статистику игрока.

Map Scores - показать рекордные достижения.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★
Интерес	★★★★★★
Звук	★★★★
Оригинальность	★★★★★
Концепция	★★★★
Общий	★★★★★★★

Scroll List - прокрутить список игроков (если очень длинный).

Exit Menu - выйти в основное меню.

Создайте нового игрока (просто введите свое имя). Теперь вы "зарегистрированы" и можете вести сражения под своим именем и со временем (после нескольких побед) получать более высокие звания.

Итак, вы готовы к бою. Из основного меню вы можете выбрать либо Fight a Battle либо Cascatia. Для начала попробуйте Fight a Battle. Выбрав этот пункт, вы попадаете в меню для выбора параметров игры.



Вокруг стола собрались игроки, цифра рядом с каждым из них соответствует карте, на которой предстоит сражение, буква R - созданная компьютером рандомизированная (каждый раз новая) карта. Две противоборствующие стороны различаются по цвету. Выберите свою сторону и выставьте свое имя. Выберите Compoleon в пункте другого цвета, если вы играете против компьютера, в противном случае выберите имя оппонента (вы должны предварительно ввести его в пункте Creat Player). После того, как все параметры установлены правильно, выберите Start Game.

Теперь вам предстоит выбрать характеристики сражения, будьте внимательны - при выборе различных установок правила игры меняются.

DAMAGE: Random/Fixed - во время нападения одного боевого подразделения на другое оно может наносить удар фиксированной или случайной силы.

Например: при выборе Fixed Лучник наносит Дракону удар силой 8 всегда. При выборе Random сила удара может быть как больше, так и меньше. Следует заметить, что при любом выборе Дракон будет сильнее Лучника.

Комментарий: выбор Fixed кажется более справедливым, и автор рекомендует использовать его. Хотя при игре с более слабым противником для того, чтобы усилить фактор случайности и добавить азарта к игре, можно выбрать Random.

DETAIL: Basic/Advanced - выбор Basic существенно сокращает разнообразие родов войск (что еще более существенно сокращает удовольствие).

Комментарий: без вариантов - Advanced!.

FORCES: Normal/Small - опция Small скорее всего нужна для ускорения игры. При этом выборе вам дается меньше очков (Pts, Points) для начальной закупки войск.

GAME LENGTH: Normal/Short/Long - выбор длины игры. При выборе Long финальный счет делится на 2, Short - соответственно умножается на 2, что позволяет получить больше очков за партию меньшей продолжительности.

Комментарий: автору кажется более легким выиграть у компьютера за меньшее количество ходов, так-как далее трудней удержать преимущество, хотя эта точка зрения субъективна и не может претендовать на истину.

START CITIES очень важный выбор при игре с человеком.

Normal - вы выбираете несколько начальных поселений, количество варьирует в зависимости от выбора карты.

Single - в начале вы выбираете только одно поселение на карте.

Alternate - то же, что и Single, но есть одно важное отличие - противник не видит выбранного вами поселения.

Комментарий: для начала попробуйте Single или Alternate, что сделает игру более простой в стратегическом плане. Выбор Normal значительно прибавит свободу тактическим маневрам и уловкам.

DIFFICULTY LEVEL: L 1/2/3/4/5 выбор уровня сложности. Пятый уровень самый сложный.

Итак, после выставления характеристик и параметров игры мы переходим к сражению. Цель сражения - набрать большее количество очков VPS, чем оппонент. При этом можно полностью разбить противника, но партия будет продолжаться до того, как кончатся ходы. Это дает возможность играющему набрать больший финальный счет.

Битву условно можно разделить на три стадии. Первые две подготовительные, третья основная.

Первая стадия.

Вначале вам предлагается выбрать поселение (одно или несколько - см. Start Cities). Необходимо понять важность этого выбора - неправильный выбор начального поселения может предопределить неблагоприятный исход игры фактически до ее начала.

Сначала выбор делает Синяя сторона, при этом можно выбрать только те поселения, которые заштрихованы синим цветом. Далее выбор производит Красная сторона. Каждое поселение приносит свой доход, измеряемый в VPS очках (число рядом с названием места). Больший доход предпочтительней.

Для выбора наведите курсор на местоположение и нажмите левую кнопку мыши. Далее выберете EXIT.

Комментарий: согласно опыту автора, часто бывает полезным пожертвовать VPS очками, ради получения стратегически более выгодной позиции. Наиболее выгодно выбирать поселение рядом с замком.

Вторая стадия.

Еще одна основополагающая стадия игры. Теперь вы должны закупить себе войско. При этом постарайтесь, чтобы войско было сбалансировано с позиций обороны и нападения. Вам пригодятся сильные атакующие силы, быстрые подразделения для захвата новых территорий, а также менее подвижные, но более дешевые войска для обороны начальных позиций.

Комментарий: обратите внимание на потенциальную возможность противника выбрать начальное поселение рядом с вашим. В этом случае боевые действия развернутся с первых ходов, и выиграет наиболее подготовленный к подобной ситуации игрок.

Основная стадия.

После выбора начальной позиции и набора войск фактически начинается сама игра. Партия развивается в следующем порядке.

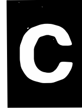
В начале первый (Синий) игрок перемещает свои войска. После того, как все перемещения сделаны, он выбирает END TURN.

Далее производятся дальние атаки обоих игроков, а затем рукопашный бой (между войсками на одной клетке). Атаки, как дальняя, так и ближняя, осуществляются условно одновременно.

Например: Синий Дракон атакует первым и убивает Красного Лучника, но далее следует ответная атака Красной стороны, и Красный Лучник (ранее убитый) проводит свою атаку и наносит удар Синей Катапульте силой 4.

После того, как атаки проведены, "мертвые" войска убираются с карты и ход передается Красной стороне.

Комментарий: во время игры двух человек на одном компьютере один игрок не имеет права наблюдать за ходом другого (условно говоря, он должен отворачиваться). В противном случае игра теряет смысл. Наблюдать за атакой противника допустимо, но нежелательно.



Игровое поле.

Вся карта состоит из прямоугольников, расположенных по принципу кирпичной стены.

В таком строении карты нетрудно разглядеть классическую гексогональную систему, используемую во многих настольных играх. К полю, на котором стоит войско, примыкает шесть полей.

Основным отличием и новизной является то, что каждое поле разделено на две части, и теперь на каждом прямоугольнике могут одновременно стоять 2 дружественных войска.

Важно заметить, что в процессе хода на одно поле могут попасть более двух военных подразделений. Если к концу хода лишние войска не покинут этот прямоугольник, то они пропадут. Поэтому будьте особенно внимательны при перемещении большой армии и старайтесь расставлять войска на разные поля.

Если вы походили на поле, на котором находится два вражеских войска, то в процессе боя вы выбираете то подразделение, которое хотите атаковать. В ответной атаке оба (2) вражеских войска нападают на вас. Некоторые подразделения (напр. Драконы) во время дальнего нападения за один раз атакуют оба войска, стоящих на одном поле.

Значки W,C,G на прямоугольниках обозначают соответственные ресурсы Wood (Дерево), Coal (Уголь) и Gold (Золото).

Замок занимает 6 прямоугольников. Для того, чтобы захватить нейтральный замок, нужно поставить войско в центральный прямоугольник. Зайти в него можно через прямоугольник с воротами (или можно залететь через любое поле). Замок дает владельцу 300 очков VPS, умноженных на количество замков, находящихся в вашем владении. Таким образом, владея двумя замками, вы получаете 2 x 600 VPS, тремя 3 x 900 и т.п.

Поселения приносят доход VPS и распологаются на одном или нескольких гексах. Для того, чтобы захватить поселение, нужно поставить свое войско на любой из гексов, ему принадлежащих.

На карте также изображены леса и горы. Хождение по таким полям замедляет скорость передвижения до одного поля за ход. Хождение по рекам и морям невозможно без кораблей.

Сражение.

Для того, чтобы напасть на вражеское войско, нужно переместить свое на ту же клетку. После того, как вы закончили ходы и выбрали End Turn, начнется битва.

Можно провести дальнюю атаку (обстрелять противника). Для этого нужно поставить атакующее подразделение на определенное расстояние от вражеского войска и оставить его на этом поле до конца хода.

Войско/Дальность стрельбы в гексах.

Дракон/2, Маг/3, Огр/1, Катапульта/3, Лучник/2

При выборе врага для атаки (если на одном поле 2 вражеских войска) или при выборе цели для дальней атаки обратите внимание, что на квадрате, изображающем войско, число, находящееся слева, обозначает силу удара, а число справа - остаток жизни.

После завершения хода сначала проводятся ближние атаки, затем дальние, после этого ответные дальние и в конце - ответные ближние.

Осада замка.

Захваченный замок можно отвоевать у противника, разбив находящиеся там войска или разрушить обстрелом.

Обстрел войск, находящихся внутри замка, не достигает цели до полного его разрушения. Атаку принимают на себя крепостные стены (значок BB BB). После того, как стены рухнули, замок уничтожен.

Вокруг замка треугольничком отмечены осадные точки. Пока все три осадные точки заняты войсками противника, разрушенный замок не сможет восстанавливаться.

Таблица боевых характеристик.

Это не таблица умножения, по этой таблице вы легко сможете определить, с какой силой одно войско наносит удар другому.

Выбираете строку с атакующим войском, столбец с защищающимся, на пересечении получаете силу атаки.

В самой верхней строке величина жизни войска, буква R - наличие способности дальней атаки.

Защита / Атака	Knight	Swordsman	Cavalry	Archer	Lancer	Catapult	King	Boat	Spy	Gargoyle	Troll	Rog	Ogre	Phantom	Wizard	Dragon
Вел.жизни	8	8	8	8R	8	8R	8	8	8	16	16	12	16R	8	8R	32R
Knight	4	8	4	8	8	8	4	1	8	4	8	8	8	8	4	8
Swordsman	4	4	4	4	8	8	4	1	8	4	8	4	4	4	4	4
Cavalry	4	8	4	8	0	8	4	1	8	4	0	8	8	8	4	8
Archer	0	4	4	4	4	4	0	1	8	0	4	4	4	4	4	8
Lancer	4	0	8	4	4	4	4	1	8	4	4	0	0	0	4	4
Catapult	4	4	0	8	4	4	4	4	8	8	4	4	4	4	4	4
King	4	8	4	8	8	8	4	1	8	4	8	8	8	8	4	8
Boat	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1
Spy	4	4	4	4	8	8	12	1	4	4	8	4	4	16	4	4
Gargoyle	4	8	4	8	8	8	4	2	8	4	8	8	8	8	4	4
Troll	4	4	8	4	4	4	4	1	8	4	4	4	4	4	4	4
Rog	4	4	4	4	8	8	4	4	8	4	8	4	4	4	4	4
Ogre	4	8	4	8	8	8	4	1	8	4	8	8	8	8	4	4
Phantom	4	4	4	4	8	8	4	1	8	4	8	4	4	4	4	4
Wizard	4	4	4	4	4	4	4	4	8	4	4	4	4	4	4	8
Dragon	4	8	4	8	8	8	4	4	8	8	8	8	8	4	4	8

Скваер, а затем король появляется в сценарийной игре Каскатии после нескольких сражений. Подробней узнать о них вы можете, посмотрев Unit Info в игровом меню.

Описание войск.

Knight (Рыцарь). Может входить в ворота замков, занятых противником. В основном используется для защиты поселений и захвата нейтральных объектов.

Swordsman (Меченосец). Двигается без замедления в лесах. Быстрее ходит по дорогам. Может входить в ворота замков, занятых противником.



Cavalry (Кавалерия). Передвигается на 5 полей. Хороша для быстрой экспансии на нейтральной территории.

Archer (Лучник). Хороши для обороны поселений и замков.

Lancer (Копьеносец). Аналогичен рыцарю или меченосцу, однако немного лучше обороняется (см. таблицу).

Catapult (Катапульта). Может бомбардировать замки. Быстрее пердвигается по дорогам. Эффективное наступательное оружие.

Boat (Лодка). Может перевозить одно войско. Лучники, погруженные на борт, сохраняют возможнось стрелять. Лодки хороший способ застать противника врасплох. Обязательно возьмите на борт лучника.

Spy (Шпион). Видит вражеские войска в радиусе шести клеток. Сам может быть замечен, только находясь на одном поле с противником. Не может принимать участие в осаде замка. Шпионы позволяют вам видеть врага издали, сами оставаясь незамеченными. В сценарийной игре шпион прежде всего охотник на короля.

Gargoyle (Гаргойл). Универсальное оружие, применимо как для обороны, так и для атаки. Не может входить в замок, занятый противником.

Troll (Тролль). К концу хода восстанавливает четыре единицы жизни. Может входить в ворота замков, занятых противником.

Rog (Рог). Может ходить по земле и плавать.

Ogre (Огр). Без замедления передвигается по холмам. Может входить в ворота замков, занятых противником.

Phantom (Фантом). Пугает противника в зоне трех гексов, уменьшая вдвое эффект их атаки. Это не распространяется на драконов и других фантомов.

Wizard (Волшебник). Обладает тремя магическими способностями. Волшебник имеет 9 единиц мана, которые тратятся на заклинания. За один ход волшебник накапливает 1 единицу мана.

- телепортация: позволяет переместиться на некоторое расстояние за один ход, перенося часть войск, стоящих на соседних полях. Это очень важная способность позволяет с первого хода боевой группе "прыгнуть" в определенное место, обычно рядом с замком. Опытный игрок планирует подобные перемещения еще на стадии закупки войск. Требует 7 мана.
- огненный шар (Fireball): выстрел паражает противников в гексах, прилежащих к гексу - эпицентру взрыва. Требует 9 мана.
- сканирование: заклинание позволяет увидеть вражеские войска на большом расстоянии Требует 3 мана.

Волшебник также может бомбардировать вражеские замки.

Dragon (Дракон). Самые сильные воины в игре, кроме того, они могут летать. При обстреле дракон поражает оба войска, стоящих на одном поле. Драконы не могут входить в замки, захваченные противником, но могут бомбардировать замки.

Игровое меню.

Stop Unit Оставить войскона месте до конца хода Для того, чтобы снова получить возможность передвигать войско, выберите здесь же Unsentry	**Sentry** Оставить войско на поле до конца игры	**Unit Info** Получить информацию о войске
Prod Screen Вызвать экран производства	**Select** Вызвать следущее меню	**Done** Закончить ход
Cast Magic Использовать магию (только для магов)	**Center Screen** Показать войско в центре экрана	**Save Game** Сохранить игру на диск
Battle Info Получить сравнительные графики сражения	**Select** Вызвать следущее меню	**Combat Chart** Показать таблицу боевых характеристик
Abort Game Прервать игру (нежелательно)	**Toggle Switch** Установить разнообразные характеристики типа: скорость текстовых сообщений и т п.	**Music** Включить/Выкл. музыку
Map Info Посмотреть очень странный экран со статистикой карты	**Select** Вернуться в первое меню	**Sound Fx** Включить/Выкл. звук

В течение основной стадии на экране справа отображается вышеописаное игровое меню.

Получение и трата ресурсов.

В процессе битвы вам нужно будет обновлять армию. Новые подразделения покупаются в обмен на ресурсы. Их бывает три вида: уголь (coal), дерево (wood) и золото (gold). Для получения этих ресурсов вам нужно расположить любое войско на гексе с соответствующим значком и оставить его там в течение всей игры. После добычи первых ресурсов в начале каждого нового хода будет появляться Экран Производства (Production Screen). В нем вы сможете заказать закупаемые войска. Каждое войско можно купить за набор из трех ресурсов, например, лучник стоит 2G/1C/2W. Все ресурсы можно заменить золотом, то есть вы сможете купить того же лучника за 4G или, к примеру, за 3G/1C (но не за 4C и т.п.). Заказанные войска появляются в начале хода, и вам предлагается выставить его на территорию вокруг любой вашей крепости. Это означает, что вы не сможете получать новые войска, если вы не захватили хотя бы одну крепость. После выставления новых войск выберите EXIT.

Информация

Название: Congured Kingdoms ("Покоренные Королевства")
Фирма: Quantum Quality Products
Год: 1991
Размер архива: 1.6 Mb
Класс: Стратегия
Видео: EGA Hi-Res
Управление: Мышь
Игроков: несколько
Совместная игра: Modem

C

COOL SPOT ("КРУТОЕ ПЯТНО")

Обратите внимание: новейшая (1994 год) игровая программа фирмы VIRGIN ENTERTAIMENT. В ней вы управляете довольно симпатичным пятном в солнечных очках и кроссовках. Как говорится в названии игры, это очень крутое пятно, и доказывать это ему приходится раз за разом, проходя различные уровни игры. Надо отметить превосходную современную графику, отличную реализацию движения персонажа и прекрасное звуковое сопровождение.

НАЧАЛЬНОЕ МЕНЮ

При запуске программы появляется меню следующего вида:

START GAME - начало новой игры.

OPTIONS - настройка программы.

EXIT TO DOS - выход из игры.

Подробнее раскажем о настройке программы. При нажатии на эту позицию появляются следующие позиции:

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★
Звук	★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★
Концепция	★★★★★
Общий	★★★★★★★

REDEFINE KEYS - переопределение клавиш управления. Вы должны выбрать следующие значения (в скобках значение по умолчанию):

LEFT, RIGHT, UP и DOWN - движение налево, направо, вверх и вниз (соответствующие стрелки).

FIRE - огонь по врагам (**Ctrl**).

JUMP - прыжок (**Alt**).

DIFFICULTY - сложность игры:

EASY - простой уровень.

NORM - нормальная игра.

HARD - сложный уровень.

CONTROL - выбор устройства управления героем.

MUSIC ON/OFF - музыка включена/выключена.

SFX ON/OFF - спецэффекты включены/выключены.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Оказывается, некая зловредина похитила друзей нашего героя, запихала их в клетки и спрятала в разных местах. Необходимо срочно спасать друзей и освобождение каждого - отдельный уровень. Взобравшись на верную бутылку 7UP, наше крутое пятно ринулось на поиски...

Для начала кратко опишем игровой экран и информацию, которую можно на нем увидеть. В середине верхней части экрана находится количество набранных вами очков. Левее его цифра, показывающая количество оставшихся жизней и состояние текущей жизни в виде пятна, чем оно круглее, тем лучше. Правее количества очков находятся важные цифры TIME - количество оставшегося времени для спасательной операции и цифра с процентом - количество собранных таблеток крутости.

Кстати, о таблетках - на игровом поле они изображены в виде красного пятнышка, и прежде, чем спасать приятеля, вы должны собрать их некоторое количество, цифра зависит от выбранного уровня игры.

Очень мешают собирать таблетки различные враги: крабы, стрекозы, пчелы, улитки, плюющиеся рыбы, колючие препятствия и т.д. Их можно или перепрыгнуть, или убить, нажимая клавишу, стрелять, второе предпочтительнее, так как в текущей игре убитые больше не появляются. Прыгать можно двумя способами:

короткий прыжок - нажать прыгать, а потом движение вправо или влево.

длинный - нажать и держать клавишу движения и сразу же прыгать (пятно прыгнет красиво, с переворотом).

На некоторых полях придется попрыгать в небесах, с одного воздушного шарика на другой. Среди них имеются облачка, пружиня, они помогут вам достичь более высоких шариков. Достаточно допрыгнуть до веревки шарика, пятно само схватит ее.

Указатели в виде руки с вытянутым указательным пальцем помогут вам придерживаться нужного направления. Собирая таблетки, в некоторых из них можно найти подобные указатели.

Кроме обычных таблеток, можно найти особенные с буквой V, они увеличивают здоровье пятна, кроме того, и из врагов может вывалиться колба с такой таблеткой

внутри, она также помогает поправить здоровье. Иногда можно найти дополнительную жизнь для пятна, на поле она имеет вид 1UP.

Несколько слов о специальных клавишах:

P - пауза, позволяет отдохнуть и осмотреться,

Esc и **Y** - выход в начальное меню.

Собрав нужное количество таблеток крутости, вы должны найти клетку с томящимся другом. Теперь достаточно попасть в замок - и он свободен, а вы переходите на следующий уровень, который преподнесет гораздо больше неприятных сюрпризов и каверз. Впрочем, на ошибках учаться, и хватит ли у вас терпения дойти до конца игры? Попробуйте узнать это...

Информация

Название: Cool Spot ("Крутое пятно")
Фирма: Virgin Entertaiment
Год: 1994
Размер архива: 742 Kb
Класс: Динамика
Видео: VGA
Управление: Клавиатура
Игроков: 1



CRIME WAVE ("ВОЛНА ПРЕСТУПНОСТИ")

Волна преступности залила Нью-Йорк в 1995 году, преступные банды поделили город между собой и в открытую торгуют наркотиками. Меры, предпринимаемые властями, малоэффективны. Кроме того, обнаглев окончательно, бандиты похищают дочь президента США, прямо с торжественного обеда. Делать нечего, надо обращаться к несгибаемому борцу с преступностью МакКэйбу, который с помощью автомата, базуки и суперкомпьютера должен спасти дочь президента и уничтожить всех, кто имеет что-нибудь против этого.

В этой игре, которая, пожалуй, является самым кровавым и одним из самых интересных компьютерных боевиков, вы управляете МакКэйбом и обязаны поддержать его безупречную репутацию...

НАЧАЛО ИГРЫ

При запуске программы появляется начальное меню, состоящее из четырех позиций, вот их значения:

START GAME - начало новой игры.

GAME OPTIONS - настройка программы.

INFORMATION - справочная информация о игре CRIMWAVE.

EXIT TO DOS - выход из игры.

Вызов каждой позиции осуществляется нажатием первой английской буквы ее названия. Теперь немного подробнее о GAME

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

OPTIONS, она имеет следующие позиии:

ADJUST SOUND - настроить звуковое сопровождение.

CONFIGURE KEYBOARD - изменить клавиши управления на клавиатуре.

CHANGE VIDEO MODE - установить тип видеоадаптера.

PLAY "SHORT" VERSION - играть "короткую" версию, т.е. без вставок с анимационными фильмами.

Расскажем также о клавишах управления, которые вы должны выбрать:

MOVE UP - движение вверх.

MOVE DOWN - вниз.

MOVE LEFT - влево.

MOVE RIGHT - вправо.

FIRE LARGE WEAPON - огонь из базуки.

FIRE SMALL WEAPON - огонь из автомата.

JUMP - прыжок.

CROUCH - присесть.

Клавиши изменяются следующим образом - выберите с помощью стрелок нужную и нажмите **Enter**, после этого нажмите и держите ту клавишу на клавиатуре, которой вы хотите присвоить данное значение, после небольшой паузы предыдущее значение заменится вашим.

Специальные клавиши: **P** - включить/выключить режим паузы, **Esc** и **Y** - выход в начальное меню.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

После прекрасной, перенесенной с видеомагнитафона заставки, рассказывающей о похищении, появляется боевое поле, на котором вам предстоит и убивать, и умирать. Несколько слов о нем, для этого нажмем паузу и посмотрим...

Оказывается, МакКэйб не одинок, и все его действия прослеживаются специальной командой, впрочем, помощи от них МакКэйб не получает, они просто комментируют его действия. Посередине экрана находится окно, в котором все и происходит, но об этом позже. Слева от этого окна, над изображением человечков, находится цифра, показывающая количество жизней, ниже ее желтая полоса показывает состояние текущей жизни. Чем больше эта полоса, тем здоровее МакКэйб. Правее центрального окна находятся четыре квадрата с цифрами, расскажем о них сверху вниз: количество патронов к автомату, количество ракет к базуке, наличие перевязочных материалов и деньги, подобранные в сражении (в конце этапа переходят в очки).

Теперь о центральном окне. В нем изображен наш герой и его враги, двигаться можно как вперед-назад, так и вверх-вниз для уклонения от пуль, которых с самого начала и до конца в вас выпускают несметное количество. Немножко облегчает положение то, что полет каждой пули виден на экране, и при хорошей реакции можно попробовать их избежать. Стреляя из автомата, вы убиваете кого-то одного, выстрелив же из базуки, есть шанс уложить двух-трех плюс незабываемое зрелище полета оторванных рук и ног. Ваша цель - идти вперед как можно быстрее и терять

как можно меньше жизней, и наконец дойти до двери с надписью EXIT, ВЫХОД. Войдя в нее, вы закончите текущий уровень. Не старайтесь убить всех, это невозможно, несмотря на десятки и сотни жертв, бандитов только прибывает.

По мере продвижения на поле появляются различные призы, это могут быть и обычные патроны для автоматов, ракеты для базуки или деньги, но также и специальные призы: дополнительная жизнь (в виде человечка) или поправка здоровья до максимума (колба с буквой Е). Если вы попадете из базуки в одно из препятствий, это может быть бочка, ящики и т.п., то оно взрывается, и под ним можно обнаружить один из упоминавшихся призов, кроме того, те, кто был у препятствия, разделяют его печальную судьбу. Если вы экономите ракеты, то взорвать препятствие можно и из автомата, но это займет больше времени. Среди призов может также оказаться и усовершенствованный автомат, он или стреляет сразу несколькими пулями или огненным шаром. Это значительно повышает огневую мощь, но имеется один недостаток - ограниченное количество выстрелов, через определенное их число усовершенствованный автомат становится обычным.

C

Пройдя уровень, вы смотрите очередную классно сделанную анимацию, рассказывающую о текущем положении дел, и соответственно переходите на следующий уровень, кроме увеличения числа врагов, добавляются милые персонажи вроде нинзя, кидающих звездочки, злобных мексиканцев с навахами, толстяков с суперавтоматами и даже роботы различных модификаций. Кстати, на последнем уровне самый главный бандит залезет в самого крупного робота и начнет вас долбать. Если вы не испугаетесь и победите этого робота, то сможете посмотреть очередную анимацию, но на этот раз финальную. Маленький совет об уничтожении роботов: если робот все не взрывается, попробуйте стрелять в него во время прыжка, т.е. попытайтесь попасть в более уязвимые места, это должно принести успех.

Если вы набрали количество очков, достойное списка десяти лучших, то вас попросят назваться, и ваше имя останется в списке героев, впрочем, если ваши друзья наберут больше очков, появится стимул посоревноваться...

Информация

Название: Crime Wave ("Волна преступности")
Фирма: Access Software
Год: 1990
Размер архива: 2.8 Mb
Класс: Динамика
Видео: EGA, VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1

CRYSTAL CAVES ("КРИСТАЛЬНЫЕ ПЕЩЕРЫ")

Кристальные пещеры, именно туда попадает герой этой игры и его задачейявляется собрать как можно больше ценных кристаллов, уворачиваясь от мерзких тварей, которые охотятся за ним. Слава богу, у него есть пистолет, применение которого облегчает задачу, но заряды ограничены, и ему лучше рассчитывать на свои силы. Это очень нехитрая игрушка, сделанная просто, но добротно,из тех, что может увлечь из уровня в уровень на долгие часы. Несколько серий этой игры представляют из себя один из лучших некоммерческих сериалов.

При запуске программы появляется начальное меню, вызов позиций которого осуществляется нажатием первой, выделенной клавиши:

N) EW GAME - начать новую игру.

R) ESTORE GAME - восстановить записанную игру.

O) RDERINGS INFO - сведения для покупателей.

V) IDEO SUPPORT - видео поддержка.

I) NSTRUCTIONS - инструкции по игре.

S) TORY - рассказ о герое и кристальных пещерах.

H) IGH SCORES - список лучших результатов.

A) BOUT APOGEE - информация о фирме APOGEE.

Q) UIT TO DOS - выход из программы.

Чтобы начать игру надо соответственно нажать клавишу **N**.

★ Рейтинг

Графика	★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★
Оригинальность	★★★★★
Концепция	★★★★★★
Общий	★★★★★★

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ:

Стрелки вправо и влево служат для горизонтального применения, **Ctrl**- прыжок, если со стрелкой, то прыжок по дуге. **Alt** - выстрел из пистолета, если есть заряды.

И вот с помощью этих нехитрых клавиш вы должны помочь герою обойти все пещеры, собрать как можно больше драгоценных кристаллов и как можно меньше потерять жизней от соприкосновения с вредными монстрами, впрочем, герой достаточно крепок и не гибнет сразу, вы можете успеть отбежать от врага.

Клавиша **Esc** или любая клавиша от **F1** до **F12** вызывает ИГРОВОЕ МЕНЮ:

Оно так же, как и начальное меню, имеет несколько позиций, и их использование также достигается нажатием соответстующих клавиш:

I) NSTRUCTIONS - справочная информация по игре.

T) OGGLE SOUND ON-OFF - включение, выключение звуков.

J) OYSTICK TOGGLE - выбор джойстика.

C) ALIBRATE JOYSTICK - калибровка джойстика (если он есть и выбран) .

V) IDEO SUPPORT - видео поддержка.

K) EYBOARD DEFINE - изменение клавиш управления на нужные вам.

R) ESTORE OLD GAME - восстановить записанную ранее игру.

S) AVE CURRENT GAME - записать текущую игру.

Q) UIT CURRENT GAME - выйти из текущей игры.

Информация

Название: Crystal Caves ("Кристальные пещеры")
Фирма: Apogee
Год: 1991
Размер архива: 400 Kb
Класс: Динамика
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1

CURSE OF THE CATACOMBS ("ПРОКЛЯТИЕ КАТАКОМБ")



Древнее зло, что вышло на поверхность из подземных лабиринтов, полностью изменило уклад жизни маленькой деревушки. Нечисть, порождения потустороннего мира превратили некогда процветающую деревню в преддверие преисподней.

За силами тьмы стоит зловещая фигура Немезиса. Он одержим жаждой власти и мечтает править всей Землей, даже если для этого придется уничтожить всех непокорных. Оружие бессильно против Немезиса и его легионов. Остановить их сможет только древняя магия в руках смельчака. Путь к Немезису лежит через лабиринты, кишащие чудовищами, и пробиться сможет лишь герой.

Хотя "Curse of the Catacombs" относится к первым попыткам воссоздать "виртуальную реальность" на компьютерах IBM и в наше время можно найти более впечатляющие игры, жутковатая атмосфера игры воссоздана вполне неплохо. Как и во всех других представителях этого жанра, на экране воспроизводится вид из глаз героя со всеми трехмерными лабиринтами и чудовищами. Выбор оружия в игре слабоват - маг может всего лишь палить одиночными разрядами энергии (их запас не ограничен) или применять более мощные заклинания - но их еще нужно отыскать в катакомбах. Естественно, в тайниках найдутся и средства поправить здоровье, растраченное в боях с нечистью, и ключи от дверей.

Игра относится к древнему семейству "убей-их-всех". Особых интеллектуальных навыков от игрока не требуется, нужны лишь наблюдательность и хорошая реакция. Для прохождения игры абсолютно необходимо обнаруживать тайники, а для этого нужно стрелять по стенам. Особенно часто тайники попадаются под коврами и прочими украшениями.

Управлять действиями персонажа можно только с клавиатуры:

стрелка вверх - передвижение вперед.

стрелка вниз - отступление.

стрелка вправо - поворот направо.

стрелка влево - поворот налево.

Ctrl - выстрел разрядом энергии (неограниченный запас).

z - залповая стрельба (необходимо найти в лабиринте).

x - заклинание уничтожения всего вокруг (тоже придется искать).

Space - применение лечебного эликсира для повышения здоровья.

Esc - вызов главного меню:

> **Save** - сохранение текущей игры.
>
> **Restore** - восстановление сохраненной ранее игры.

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★
Интерес	★★★★★★★
Звук	★★★★★
Оригинальность	★★★★★★
Концепция	★★★★★★★
Общий	★★★★★★★

New - начать игру заново.

Quit - выход в DOS.

Пункты меню выбираются нажатием первой буквы (**S** для "Save" и т.д.)

Большая часть игрового экрана занята трехмерным изображением окружающих вас катакомб, а в нижней части расположена служебная информация. Слева направо:

физиономия лягушки - к делу отношения не имеет, это просто эмблема фирмы-производителя.

ваше лицо - индикатор здоровья. Чем меньший процент здоровья остается под портретом, тем хуже и жалобнее выглядит лицо. Когда здоровье кончается, игру придется начать заново.

боевые заклинания и эликсиры - возле каждого условного значка стоит цифра, показывающая, сколько раз можно им воспользоваться. По мере нахождения сундуков, шаров с заклинаниями и флаконов с эликсиром цифры меняются.

ключи четырех видов - снова цифра означает, сколько дверей определенного вида можно открыть. После открывания двери ключ пропадает.

компас - текущая ориентация персонажа относительно сторон света.

Начинается игра с выбора уровня:

Novice (N) - для неопытных и неискушенных бойцов с Немезисами.

Warrior (W) - для профессионалов.

После этого перед вами оказываются наглухо запертые ворота деревни. Назад дороги нет - вперед, на Немезиса!

Информация

Название: Curse of the Catacombs ("Проклятие катакомб")
Фирма: ID
Год: 1992
Размер архива: 640 Kb
Класс: Динамика
Видео: EGA
Управление: Клавиатура
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286
Игроков: 1

DOOM ("РОК")

Вы - морской десантник, окрепший в боях и тренированный для действия. Три года назад вы напали на офицера выше рангом за то, что он приказал своим солдатам стрелять по безоружным людям. Он и останки его тела были перевезены в Перл Харбор, а вы были переведены на Марс - штабквартиру Корпорации Союз Аэрокосмос (UAC).

UAC - это межпланетный конгломерат с хранилищами радиоактивных отходов на Марсе и его спутниках Фобосе и Деймосе. Без действия в ближайших пятидясяти миллионах миль ваш день состоял из поглощения пыли и просмотра запрещенных фильмов в комнате отдыха.



За последние четыре года военные, крупнейшие поставщики отходов для UAC, использовали отдаленные строения на Фобосе и Деймосе для разработки различных секретных проектов, включая исследования интер пространственных космических путешествий. Они смогли открыть Ворота между Фобосом и Деймосом, запуская пробы с одной стороны и наблюдая, как они выходят с другой. Однако в последнее время Ворота стали опасно нестабильны. Военные "добровольцы", вошедшие в них, либо исчезали, либо подвергались странной форме сумасшествия, становясь аггресивными, нападая на все, что двигается, и в конце концов умирали в мучениях, взрываясь изнутри. Собирание оторванных частей тела для дальнейшей отсылки домой стало постоянной работой. Последние отчеты военных констатировали, что исследования идут немного не по плану, но все находится под контролем.

Несколько часов назад Марс получил послание с Фобоса. "Мы нуждаемся в немедленной военной поддержке. Что-то враждебное появляется из Ворот! Компьютерные системы отказали!" Далее следовал бессвязный набор слов. Вскоре после этого Деймос просто исчез с неба. С этого момента все попытки связаться с обоими спутниками были безуспешными.

Вы и ваши приятели, единственное военное подразделение в ближайших пятидесяти миллионах милях, были посланы в разведку на Фобос. Вам было приказано охранять периметр базы, в то время, как остальная часть команды направилась внутрь. В течение часа по радио вы слышали звуки боя: стрельбу из автоматов, голоса людей, выкрикивающих приказы, крики, хруст ломающихся костей, и в конце - тишина. Кажется, ваши приятели мертвы.

Что касается вас, ситуация выглядит мрачно. Вы никогда не выберетесь с планеты сами по себе. К тому же все тяжелое оружие было взято нападавшей командой, и вы остались всего-навсего с пистолетом. Если бы у вас в руках была плазменная винтовка или хотя бы обрез, вы уложили бы парочку на пути к выходу. То, что убило ваших приятелей, заслужило немного дырок во лбу. Надевая шлем, вы выходите со взлетно-посадочной площадки. Может быть, удастся найти более мощное оружие внутри базы. В то время, как вы входите в строение, звуки, похожие на рычание диких зверей, слышатся в длинных коридорах. Они знают,

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★★

что вы здесь. Теперь обратной дороги нет.

DOOM - это активное приключение в быстрой виртуальной реальности, в которой вы - наилучший космический десантник из всех, когда-либо дышавших вакуумом. Сюжет игры прост - отстрелять всех монстров на пути к выходу. Это кровавая, ориентированная на активные действия бойня. Вам не понадобится гиперактивная реакция восьмилетнего ребенка, вместо этого почаще включайте логическое мышление. Чтобы сбежать от Рока, вам понадобятся как быстрая реакция, так и мозги.

Для того, чтобы сразиться с многочисленными монстрами, вам понадобится большая огневая мощь, ниже перечислено все оружие, имеющееся в игре.

Кастет - сильный удар вряд ли заменит очередь из автомата.

Бензопила - заменит кастет после того, как вы ее найдете.

Пистолет - самое слабое огнестрельное оружие, постарайтесь быстрее найти замену.

Обрез - очень удобное и эффективное оружие. Единственный недостаток - низкая скорострельность.

Ленточный автомат - прекрасное оружие, не успеваешь заметить, как кончаются патроны.

Гранатомет - убойное оружие, монстры разлетаются на куски. Будьте осторожны, не стреляйте по близким целям, взрыв не пощадит и вас.

Плазменная винтовка - стреляет энергетическими зарядами, поджаривая врагов.

BFG-9000 - супермощное оружие, убивает всех монстров в небольшом помещении, правда, тратя при этом 60 зарядов.

Энергетическое оружие появляется начиная со второго эпизода.

Далее перечислены разнообразные монстры, с которыми вам предстоит сразиться.

Бывшие солдаты - люди в военной форме с бледным цветом лица и испачканные в крови и слизи, слабо вооруженные и легко убиваемые жертвы.

Бывшие сержанты вооружены обрезами и достаточно опасны на близком расстоянии.

Бесы - коричневые обезьяноподобные с шипами, стреляют шаровыми молниями, и их тяжело убить.

Дьяволы - ужасные розовые чудовища на двух ногах. Если вы не успеете расстрелять дьявола издали, вы почувствуете мощь его клыков.

Спектры - те же дьяволы, но размытые, полупрозрачные. Очень опасны в темноте.

Потерянные души - летающие, горящие черепа. Относительно неопасны, если вовремя заметить.

Какодемоны большие красные шары, с огромной зубастой пастью. Вы потратите много патронов, чтобы убить такого, он же уложит вас несколькими энергетическими шарами.

Бароны ада - вы узнаете их, когда увидите. Приготовьтесь к жестокой схватке.

После того, как вы узнали, чем и с кем вам предстоит сражаться, ознакомьтесь с общей информацией, полезной в игре:

Для того, чтобы попасть на другой уровень, вам нужно найти выход. Выход находится за золотистой дверью и обычно отмечен табличкой EXIT.

Бочки, стоящие на уровнях, могут стать деструктивным оружием, если в них выстрелить. Заманите монстра к бочке и взорвите ее, при этом сами стойте как можно дальше от нее.

Относитесь с особой осторожностью ко всему, что кажется жидким. Реки ядовитых отходов и расплавленной магмы при ходьбе по ним отнимают здоровье.

В зданиях часто встречаются секретные двери и лифты. Осматривайте стены и прислушивайтесь к звукам, может быть, это поможет вам.



В пылу боя случаются разные неожиданности. Если один из монстров по своей неаккуратности (а может быть, из-за ваших ловких маневров) выстрелит в другого, тот обратит свой справедливый гнев на него.

Все, что требуется от вас, - не мешать начавшейся драке.

Клавиши управления:

По умолчанию действуют следующие клавиши:

Space - действие (открытие дверей, включение кнопок и т.д.).

Ctrl - выстрел.

Стрелки - направления движения.

Alt - уклонение (совместно со стрелками вправо или влево).

< - уклонение влево.

> - уклонение вправо.

Shift - ускоренное движение, бег (совместно со стрелкой).

Клавиши, указанные выше, могут быть переназначены в программе Setup.

Дополнительные клавиши:

Tab - включение/выключение карты

F (при включенной карте) - включить/выключить движение совместно с картой

+ / - (при включенной карте) - изменение масштаба карты

1, 2... 7 - переключение между различными видами оружия.

Теперь информация для тех, кто не считает зазорным немного обмануть компьютер, получив то, что он не заработал в бою. Данные коды позволят вам получить оружие, здоровье и даже бессмертие. Последовательно набираете буквы, и...

IDDT: используйте со включенной картой, набираете несколько раз. Показывает полную карту, затем все объекты, затем стирает.

IDDQD: режим Бога - полный иммунитет ко всем атакам.

IDKFA: полное вооружение + 200% защита.

IDSPISPOPD: хождение сквозь стены (почувствуйте себя круче исчадий ада).

IDBEHOLD: сопровождается одной из следующих букв:

- **R** - костюм радиационной защиты
- **I** - невидимость
- **V** - бессмертность (на время)
- **A** - полная карта
- **L** - амплификатор света
- **S** - берсеркер (могучая сила мускулов)

IDCLEV: после этого набираете номер эпизода и номер уровня и переноситесь туда.

IDMYPOS: показывает текущую позицию в шестнадцатиричном исчислении.

IDCHOPPERS: выдает сообщение "Doesn't suck - GM" и дает вам бензопилу и делает вас бессмертными (на время).

Секретные коды не работают при сетевой игре, а также в версии 1.2 на уровне сложности NIGHTMARE (кроме IDCLEV).

В заключение хотелось бы порекомендовать вам сыграть в DOOM с живым противником. Лучше всего это сделать по сети, где возможно одновременное участие четырех игроков. Возможны два варианта игры: Сотрудничество и Матч Смерти. Первый вариант заслуживает внимания с точки зрения прохождения новых (не фирменных) эпизодов, которые появляются с невероятной быстротой и становятся настолько сложными, что вы вряд ли пройдете их в одиночку. Матч Смерти - это отличный вариант выяснения отношений, это жестокая битва за превосходство, в которой тягаться вам придется с не с запрограммированным компьютерным противником с ограниченной фантазией, а с непредсказуемым живым разумом, который способен на любые уловки и трюки.

Информация

Название: DOOM ("Рок")
Фирма: Id Software
Год: 1993
Размер архива: 5.2 Mb
Класс: Динамика
Видео: VGA
Управление: Мышь, Джойстик, Клавиатура
Минимум ОЗУ: 4 MB
Процессор: 386
Игроков: 1-4
Игра: Кабель, Модем, Сеть

DUNE 2: THE BUILDING OF A DYNASTY

Игра "Dune 2" создана по мотивам хорошо известного сериала американского фантаста Фрэнка Херберта о планете Арракис, известной под названием "Дюна". "Dune 2", видимо, является лидером 1993 г. по популярности: с ней мог сравниться лишь любимый широкими массами сериал "Wolfenstein". Такой успех абсолютно заслужен - безукоризненная графика заставки и самой игры, отличный звук, продуманная и удобная система управления и захватывающий сюжет; одним словом, сплошные достоинства без бросающихся в глаза недостатков.



"Dune 2" относится к жанру динамической стратегии, т.е. вам на ходу приходится принимать стратегические решения, но реализовывать их приходится в реальном времени, и неумелое обращение с мышью, скорее всего, сведет на нет самую хорошую стратегическую идею.

Еще одна уникальная черта "Dune 2" заключается в том, что ее прохождение способно принести гораздо больше удовольствия, чем чтение несколько затянутых и туманных книг Херберта. От сюжета книги в игре не осталось практически ничего, кроме самых общих концепций, и она от этого только выигрывает.

Планета Арракис, мир, почти полностью покрытый песком, почти лишенный флоры и фауны, с уникальной экологической системой. Особое место в нем занимают гигантские песчаные черви, живущие в толщах песка, пожирающие все, что ходит по поверхности; черви загадочным образом способствуют зарождению спайса. Для справок: спайс (в одном из переводов его обозвали "специей", но мы, пожалуй, так делать не станем) - такой красноватый порошок, добываемый в песке специальными машинами-харвестерами. Кажется, Херберт и сам до конца не придумал, за что же, собственно, так ценится спайс. Для наших целей это неважно - короче, за спайс дают деньги, а никаких других ценностей, кроме спайса, на Дюне просто нет.

Из великолепно исполненной заставки мы узнаем, что Император объявил состязание за право обладания Дюной и ее богатствами в виде спайса. Три великих Дома вступают в войну: известные по книгам благородные Атридесы и злые Харконнены, а также Ордосы (которых в книге вроде бы не было). Вам предоставляется право выбрать, за кого вы хотите играть. Проще всего играть за Харконненов, грубая сила и мощное оружие оказываются исключительно весомым аргументом. Впрочем, через некоторое время у Атридесов появляется исключительно мощное оружие - акустические танки, которые слегка уравнивают шансы, так что все три дома можно считать более-менее сбалансированными по силе.

Игра разделена на уровни, на каждом из которых вы должны выполнить определенную задачу, после чего вас допустят на следующий. На первых двух уровнях задача состоит в том, чтобы набрать определенное количество денег, а на остальных - в уничтожении всех противников. В вашем

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

распоряжении от уровня к уровню оказываются все более разнообразные и мощные возможности, но и противники становятся все серьезнее и серьезнее.

Итак, независимо от задачи вам необходимо на каждом уровне построить жизнеспособную базу, наладить переработку спайса и производство военной техники, чтобы восполнить боевые потери. При этом сооружения можно строить только на скалах, а не на песке. В самом начале у вас имеется строительная площадка, на которой особо много не построишь, разве что энергетическую установку-ветроулавливатель и укрепляющие площадки. Обратите внимание: очень часто вы можете строить новые сооружения и на голой скале, без укрепляющих площадок, но такие сооружения работают не на полную мощность, и вам в итоге, скорее всего, все равно придется их ремонтировать. После того, как ветроулавливатель даст вам необходимую для функционирования базы энергию, вы строите комплекс по очистке спайса. К комплексу прилагается бесплатно одна машина-харвестер, которой вы отдаете приказ собирать спайс на находящемся поблизости месторождении. Когда харвестер наполняется на 100%, он автоматически возвращается для разгрузки, и собранный спайс перерабатывается - ваша наличность, указанная в верхнем правом углу экрана, возрастает. Неплохо, хотя и необязательно, иметь спайсохранилище. Готово, на полученные деньги вы можете строить дальнейшие сооружения или технику. Вот очень краткий обзор сооружений, доступных в игре, (обратите внимание - не все они доступны на начальных уровнях!)

Строительная площадка (Construction Yard) - "сердце" базы, позволяет строить все прочие сооружения.

Укрепленная площадка (Small/Large Concrete Slab) - построенные здесь сооружения сразу работают на полную мощность.

Комплекс по очистке спайса (Spice Refinery) - переработка собранного спайса в деньги.

Ветроулавливатель (Wind Trap) - энергетическая установка, дает энергию для деятельности сооружений базы.

Радарная станция (Radar Outpost) - при наличии достаточного количества энергии вы можете видеть карту участка, где проходит ваша миссия, включая движущиеся боевые единицы противника и песчаных червей.

Казармы (Barracks, WOR) - в них можно производить пехоту. Для производства легкой и тяжелой пехоты используются разные виды казарм.

Фабрика легких машин (Light Factory) - производит, как нетрудно догадаться, легкую технику разных видов, типа укрепленных бронеавтомобилей с установленным оружием. Такие машины вполне эффективны против пехоты, но против танков выглядят жалко.

Фабрика тяжелых машин (Heavy Factory) - построить ее можно только после того, как построишь фабрику легких. Здесь выпускаются танки нескольких видов, харвестеры и ракетные установки.

Ремонтный комплекс (Repair Facility) - ваша техника, пострадавшая в бою, может быть восстановлена до обычного состояния. Разумеется, не бесплатно...

Фабрика летательных аппаратов (High Tech) - транспортные карриалы позволяют сильно ускорить процесс транспортировки харвестеров на базу и к

месторождению спайса, а также вытаскивать из боя сильно поврежденную технику для ее ремонта. Также здесь можно производить легкие боевые орнитоптеры.

Космопорт (Space Port) - если вы не желаете производить всю технику у себя на базе, то можете закупать ее у торговцев, но цены у них неустойчивы и довольно часто приходится переплачивать. Кстати, в исходной версии "Dune - 2" закупленный груз нередко пропадал в пути, это было непредвиденным дефектом программы - "багом"; в исправленной версии эта ошибка отсутствует.

Научно-исследовательский центр (IX Center) - позволяет производить оружие более совершенных видов.

Турельные установки (обычные и ракетные: Turret, Missile Turret), и стены (Wall) - все это служит для возведения оборонительных укреплений вокруг вашей базы.



Дворец (Palace) - позволяет (хотя и нечасто) пользоваться особым для данного Дома оружием. Например, для Дома Харконненов это - смертоносная ракетная установка, а для Дома Атридесов - отряды туземцев (Свободных), нападающих на сооружения противника.

А вот виды пехоты и боевой техники, которая используется в игре по мере строительства соответствующих сооружений:

Легкая пехота (Light Infantry) - самые слабо вооруженные войска. Правда, передвигаются они довольно быстро, но вряд ли смогут оказать серьезное сопротивление мощной бронированной технике.

Тяжелая пехота (Heavy Troopers) - отряд из трех тяжелых пехотинцев вполне способен сражаться с легкой техникой противника. Но в целом любая пехота используется больше для разведки, чем для ведения боевых действий.

Карриал (Carryall) - универсальная летающая машина для переброски харвестеров к месту добычи спайса и обратно, а также для доставки поврежденных машин к месту ремонта. Оружия на карриалах нет.

Орнитоптер (Ornitopter) - боевой летательный аппарат, использующий подражание птичему полету. Налет орнитоптера способен причинить незащищенной базе большие неприятности. Основной недостаток орнитоптера - его хрупкость, он разлетается от первого попадания.

Харвестер (Harvester) машина для добычи спайса. Один харвестер дается вместе с каждым комплексом по очистке спайса, а остальные можно строить на тяжелой фабрике после ее модернизации.

Передвижная строительная площадка (MCV) - создает новую строительную площадку в указанном игроком месте.

Трайк (Trike) - весьма слабая трехколесная боевая машина. Трайки могут нормально сражаться разве что с пехотой, да и то с легкой.

Рейдер (Raider) - разновидность трайка, используемая Домом Ордос. Рейдер несколько более мобилен, нежели классический трайк, но брони у него меньше.

Квад (Quad) - бронированный "джип" с установленным тяжелым вооружением.

Боевой танк (Combat tank) - легкий гусеничный танк. Он существенно превосходит квады в огневой мощи и броне, а о легких машинах и говорить не приходится.

Осадный танк (Siege Tank) - умеренная стоимость в сочетании с выдающимися боевыми качествами. Осадные танки предназначены в первую очередь для "взлома" обороны противника и обеспечения прикрытия ракетных ударов. Есть и более мощная техника, чем осадные танки, но она уже относится к разряду специальной.

Ракетный танк (Rocket Tank) - в ближнем бою ракетный танк абсолютно беспомощен, с ним справится даже трайк, но зато на расстоянии ракетный огонь крушит все. Хотя ракетным танком нужно умело управлять и никогда не выводить его без мощного прикрытия, группа в два-три ракетных танка способна уничтожить защитные сооружения и дать возможность своим войскам ворваться на базу противника.

Акустический танк (Sonic Tank) - единственный вид оружия, превосходящий по силе огня ракетные танки. Акустический танк действует на противника разрушительной акустической волной. Этот вид оружия доступен только Дому Атридес.

Отклонитель (Deviator) - супероружие Дома Ордос. Газ, которым заряжены ракеты Отклонителя, воздействует на нервную систему солдат и экипажей техники, заставляя их временно переходить на сторону Дома Ордос.

Опустошитель (Devastator) - специфичный для Дома Харконненов вид оружия. Опустошитель напоминает осадный танк с повышенной огневой мощью и броней. Кроме того, Опустошитель можно намеренно взорвать - если умело сделать это на базе противника, можно нанести ей большие разрушения.

Управление проще всего осуществляется с помощью мыши; укажите на объект, которому хотите отдать приказ, будь это сооружение или боевая техника. Изображение объекта появляется на экране справа, в частности, цветная полоска наверху характеризует состояние объекта и необходимость его ремонта. Зеленый цвет полоски говорит о благополучии, красный - о необходимости срочного ремонта. Там же имеется несколько кнопок с возможными приказами. Для боевой единицы таких приказов четыре:

ATTACK - напасть

MOVE - переместиться

RETREAT - отступить к базе

GUARD приготовиться к защите

Для гигантских харвестеров приказы несколько другие:

HARVEST - собирать спайс в указанном месте

MOVE - переместиться

RETURN - вернуться на базу

STOP - остановиться.

Наконец, на сооружениях чаще всего присутствует всего одна кнопка - REPAIR, ремонтировать, Исключениями являются:

- переоснащаемые сооружения - то есть те, которые ценой дополнительных

затрат могут выдавать более качественную продукцию. Для переоснащения служит кнопка "UPGRADE".

- строительная площадка - на ней есть кнопка выбора строящегося сооружения (без надписи) и кнопка "BUILD THIS", нажатие которой и начинает строительство,

- космопорт, в котором отдаются приказы на закупку техники.

Когда вы выберете приказ, то необходимо указать цель для приказа, т.е. "мышью" показываете, куда передвинуться или кого именно атаковать.

Тот же самый принцип применим и к объектам противника и песчаным червям - за исключением того, что здесь вы можете только узнавать информацию о состоянии объектов, но не можете отдавать им приказов.



Заметим, что ваши боевые единицы все же способны немного соображать, и, если на них идет противник, то они начнут отстреливаться и без вашего приказа. Но это относится лишь к тем единицам, у которых противник окажется в поле обстрела, а те, что стоят на расстоянии, приближаться (и стрелять) не станут.

Теперь - несколько самых общих рекомендаций:

1. Старайтесь не "оголять" базу с какой-либо стороны, противник может десантироваться неожиданно.

2. Желательно придерживать какое-либо спайсовое месторождение неподалеку от базы на случай затяжных военных действий, когда посылка харвестеров на дальние месторождения опасна.

3. В некоторых местах на поверхности песка встречаются бугорки, выстрел в которые (или попадание туда боевой единицы) приводит к выбросу спайса на поверхность и появлению нового месторождения.

4. Песчаные черви, живущие под поверхностью, вылезают, когда боевой объект пройдет по определенному месту. Черви ведут себя достаточно честно, то есть пожирают все, что движется, невзирая на то, чьему Дому принадлежит тот или иной объект. При появлении песчаного червя срочно эвакуируйте всю технику на скалы - там червь ее не съест. Черви, которые ползают вдоль баз, через некоторое время убиваются стрельбой ракетных установок и прочей техники.

5. Против ракет, которыми вас рано или поздно начнут бомбардировать, проще всего бороться двумя способами:

- почаще записывать игру, и в случае нанесения ракетой катастрофических повреждений просто восстанавливаться и добиваться того, чтобы эти повреждения оказались минимальными; такой способ попроще, но он в чем-то "неспортивен".

- растягивать базу в пространстве, чтобы ракета повреждала не более одного сооружения.

6. Как показывает опыт, сильно поврежденное сооружение обычно ремонтировать не стоит, дешевле построить новое.

7. При штурме вражеских баз разносить оборонительные сооружения проще всего ракетными мобильными установками, но каждую такую группу стоит прикрыть танками, поскольку ракетные установки слабы в обороне и очень уязвимы даже для пехоты.

8. Харвестер, хотя и не несет вооружения, исключительно эффективен против больших отрядов пехоты - он может давить их.

9. На месте разрушенного противником сооружения обычно остается несколько солдат. От них нужно отделаться побыстрее, ведь общая численность боевых объектов ограничена.

10. Возможен захват сооружений и харвестеров противника, для этого следует гнать на это место свою пехоту. Посылаемая на захват пехота навсегда исчезает, но после очередного раза (как правило, ждать приходится довольно долго) цвет сооружения или харвестера меняется, и он начинает работать на захватившего.

11. Интересной стратегией является "размазывание" базы по поверхности. Для этого на модернизированной фабрике тяжелых машин строится передвижная строительная площадка (MCV), которая начинает строительство под боком у противника. Около этой новой площадки строится несколько ракетных турелей, и они своим огнем не дают противнику высунуться с базы. Разумеется, нужно умело рассчитать место, в котором следует расположить такую "огневую точку".

Информация

Название:
Dune II: The Building of a Dynasty
(Дюна 2: создание династии)
Фирма: Westwood
Год: 1992
Размер архива: 4.1 Mb
Класс: Динамическая стратегия
Видео: VGA
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

EXTERMINATOR ("ИСТРЕБИТЕЛЬ")

Устрашающее название, не правда ли? Оно вполне соответствует содержанию игры и риску, которому подвергается главный герой - работник службы по выведению в домах мышей, пауков, комаров, ос и подобной живности. Попутно ему приходится вступать в бой со смертельно опасными и агрессивными стрекозами, сусликами и лягушками, давить коварные консервные банки и картофелины, которые так и лезут ему под ноги, а также сражаться с полчищами игрушечных танков, которые неизвестно почему присоединились к ордам летающих и ползучих агрессоров.

Вам предстоит очистить от кусачей мелкой живности семь домов, в каждом из которых по пять комнат. С каждым новым домом противники становятся все более проворными и вредными.

Если вам удастся очистить все дома, то венцом операции становится выход на природу и победа над врагом в рассаднике заразы - близлежащем лесу. Там творится сущий ад, и победить очень непросто.



Для этой симпатичной и забавной игры не требуется никакого интеллекта, вполне достаточно хорошей реакции и умения быстро жать на клавиши. По мере того, как вы будете очищать дома и продвигаться дальше, враги будут становиться все более и более опасными и агрессивными.

Игра выглядит довольно оригинально, во всяком случае, ничего похожего пока что мы не видели. В игре имитируется вид "из глаз", а управлять вам приходится... рукой. Да-да, не удивляйтесь, у этой руки есть три возможности сражаться: она умеет хватать то, что летает, давить то, что ползает, и стрелять во все, что движется. К сожалению, на стрельбу из пальца расходуется драгоценное здоровье, да и прицелиться нелегко, поэтому злоупотреблять ей не стоит.

Клавиши, которыми осуществляется управление, вы можете задать сами перед началом игры (для каждой руки отдельно). Помимо клавиш, перемещающих руку по экрану, задаются клавиши для удара кулаком и хватания. Выстрел производится одновременным нажатием клавиши хватания с клавишей перемещения вперед.

Когда вы расправляетесь с очередным противником, цветной узор на полу смещается на одну клетку в вашу сторону. Чтобы закончить комнату, необходимо провести хотя бы одну завершенную полосу через всю комнату, от дальнего конца до ближнего.

Интересна также возможность играть вдвоем. Как известно, у человека две руки, и каждый из игроков получает в свое распоряжение одну из них. В этом случае пол начинает окрашиваться уже в два разных цвета, во всем остальном идея остается прежней.

Здоровье расходуется, когда вредная живность кусает или жалит вашу руку.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★
Звук	★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★
Общий	★★★★★★★

Чтобы восстановить здоровье, нужно подхватить в воздухе летающую бутылочку, или (более эффективный способ) - ловить бомбы, отложенные стрекозами, до того, как произойдет взрыв.

Информация

Название: Exterminator ("Истребитель")
Фирма: Audiogenic Software
Год: 1990
Размер архива: 306 Kb
Класс: Динамика
Видео: CGA, EGA, VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: X86
Игроков: 1-2
Игра: на одной машине

F15-E STRIKE EAGLE III ("F15 БОЕВОЙ ОРЕЛ")

F15 III один из самых реалистичных симуляторов самолетов из всех коммерческих игровых программ, имеющихся сегодня в продаже. Игра была создана под руководством технических консультантов ВВС США, многие из авторов игры хотя бы раз посидели в кабине F15. До мельчайших подробностей соблюдены детали кабины самолета, процедуры переговоров пилотов с базой, военные коды и т.д.

Игра ориентирована на 386 процессор, что позволяет добиться высокой скорости и детальности полета. Фирма MicroProse ввела принципиально новую технику синтеза трехмерного окружающего пространства, отличающуюся от классической техники, используемой в F-19, Harrier, Dogfight и т.п. Пространство (включая небо) образуется из небольших квадратиков мягких оттенков, что в сочетании с 256-цветной VGA графикой и дигитальными аудио-эффектами позволяет добиться натурального ощущения полета.

Особенно стоит отметить игровой интерфейс. Очень частобывает, что симуляторы страдают от неуклюжих, запутанных процедур подготовки к полету, когда выбор оружия и получение информации о предстоящей миссии становятся настоящим мучением. F15 III использует сильно переработанный классический интерфейс F19, к которому прибавились красивая графика и иллюстрации, профессионально написанное текстовое наполнение, но осталось главное - простота и доступность. Вам не придется больше мучиться, разыскивая военные объекты во время полета, вы можете во время брифинга посмотреть видеосъемки , полученные со спутника. Для тех, кто не терпит долго подготовки к полету, существует опция Quick Start Быстрый старт, мгновенно перемещающий в кабину летящего самолета.

F

К новшествам, появившимся в F15 III, также можно отнести очень удобный выбор уровня реалистичности игры. Такие характеристики, как погодные условия, взлет и посадку, визуальную информацию, отображающуюся на радарах, можно выбирать из двух уровней реализма СТАНДАРТНЫЙ и РЕАЛИСТИЧНЫЙ. При этом вы можете выбрать любой из четырех классических уровней сложности, которые автоматически выставляют часть характеристик на СТАНДАРТНЫЙ, а часть на РЕАЛИСТИЧНЫЙ уровень.

В игре много дигитальной речи. Голосом подаются предупреждения, информация о текущих координатах и статусе, а также информация A.W.A.C.S.a (Система Команд и Предупреждений в Полете), что существенно прибавляет реализма.

Вы можете выбрать один из трех театров военных действий:

Ирак: Буря в Пустыне - в этом сценарии вы можете попробовать выполнить исторические миссии, имевшие место во время операции.

Два сценария из будущего:

Северная Корея - противостояние МИГам;

Центральная Америка - борьба с Колумбийско-Венесуэльскими воздушными террористами.

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★
Концепция	★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

Выбор активного пилота.

Для начала вам необходимо выбрать нового пилота. Для этого щелкните на сейф, на возможный вопрос об удалении уже существующего пилота ответьте утвердительно. Введите свое имя, затем выберите сценарий. Теперь вы состоите на службе в Военно-Воздушных Силах США.

Продвижение по службе.

Во время вашей летной карьеры вам предстоит пройти путь Капитан - Майор - Лейтенант-Полковник - Полковник. Если вы будете слишком часто катапультироваться, вас могут отправить в отставку раньше положенного срока. Также вы можете быть сбиты во время боя, попасть в плен и т.д. В F15 III - существует гуманная возможность восстанавливать погибших пилотов (это не относится к пилотам, которые уже погибли до вас).

За каждую миссию вы получаете определенные баллы. Наивысший балл можно получить, выполнив Первичное (Primary) и Вторичное (Secondary) задание. За успешное прохождение Компании вы получаете дополнительные баллы и памятный знак.

Подготовка к полету.

Для начала зайдите в зал совещаний. Прочтите описание миссии, посмотрите спутниковую съемку объектов. Далее выходите в экран вооружения. На вашем самолете уже будет установлено рекомендуемое оборудование и вооружение. Вы можете легко изменить его, но при этом учтите вес и не забудьте взять с собой дополнительный бак с топливом (а может быть, и два), он пригодится почти для всех миссий, кроме самых коротких. После того, как вооружение выбрано, укажите курсором на небо, и вы окажетесь в кабине F15.

Приборная панель.

Обратите внимание на букву “Е” в названии самолета. F15-E - двухместный самолет, которым непосредственно управляет пилот, а наведение на цель осуществляет оружейный офицер.

Пилот занимает место за основной приборной панелью, которая совместно с лобовым изображением в терминалогиии летчиков (амер.) называется cockpit. На панели расположены два Экрана Общего Назначения, на которых отображается разнообразная информация о полете и вооружении. Чуть ниже располагается Цветной Экран Общего Назначения (увидеть нижнюю часть панели можно, нажав клавишу /), который используется так же, как и два других ЭОНа.

Между ЭОНами можно увидеть четыре текстовых строки, которые показывают координаты полета (клавиша **U**) или цели текущей миссии. В правом нижнем углу находятся индикаторы контроля за работой двигателя.

Оружейный офицер несет ответственность за подготовку оружия к выстрелу, т.е. за точное наведение на цель. Хотя он может выстрелить или выпустить рокету - это не входит в его компетенцию и выполняется пилотом. Офицер располагается сзади и выше пилота, и основной его работой является наблюдение за дисплеями и выбор оружия. На приборной панели располагаются 4 дисплея: 2 ЭОН и 2 ЦЭОН.

Инструментальные/Предупреждающие индикаторы.

Над ЭОНом No.1 находятся 2 индикатора:

[EMIS] - показывает, что самолет излучает энергию, которую в состоянии обнаружить противник.

[MC] (Master Caution) - показывает, что некоторые приборы неисправны.

Над ЭОНом No.2 расположены следущие индикаторы:

[AI] - воздушный перехват. Включается, когда вражеский самолет выпустил ракету Воздух-Воздух.

[S] - SAM. Включается, когда обнаружен запуск самонаводящейся ракеты.

[A] - автопилот. Загорается при включении системы автоматического пилотирования.

[B] - тормоза. Загорается при включении систем торможения, наземной (шасси) или воздушной.

[G] - шасси. Светится при выпущенном шасси.

[J] - Jammer. Загорается при включении системы радио-шумов.

Справа находятся индикаторы:



[I] - идентификация. Загорается, когда самолет, зафиксированный вами, является ДРУЖЕСТВЕННЫМ.

[L] - бегущие огни. Светится, когда бегущие огни включены.

Взлет и посадка.

Процедура взлета и посадки значительно изменяется в зависимости от уровня реалистичности. Иногда вы взлетаете и возвращаетесь к самолету-заправщику. В этом случае вам не понадобятся какие-либо особые навыки пилотирования, при посадке просто подлетите к заправщику достаточно близко.

Взлет с авиабазы выполняется следующим образом:

- выставите на максимум мощность двигателей.
- отожмите тормоза шасси.
- при скорости около 150 миль/час плавно отожмите на себя.

ручку джойстика или нажмите и держите стрелку вниз.

- на высоте около 100 футов уберите шасси (СТАНДАРТНЫЙ уровень - шасси убирается автоматически).
- на высоте около 8000 футов выравняйте самолет и плавно разверните его по курсу.

На уровне сложности 1 вам в сущности не придется садиться,- как только вы подлетите к базе, ваш самолет автоматически притянет к взлетно-посадочной полосе. На остальных уровнях сложности вы легко сможете сесть с помощью автопилота.

Для посадки без автопилота:

- все взлетно-посадочные полосы ориентированы Север-Юг, взлет и посадка осуществляется с Юга.

- подлетите к авиабазе на расстояние примерно 15 миль. Приближайтесь к ней на высоте 1000 футов. Для выравнивания самолета используйте ILS (Инструментальную систему посадки).

- снизьте мощность двигателей до 50%. Приближайтесь к базе прямо и ровно. Если вы слишком быстро теряете высоту, увеличьте мощность на 10%. Если вы снижаетесь слишком медленно, попробуйте притормозить клавишей **B** или уменьшить мощность.

- во время пересечения закрашенной зоны в конце полосы постарайтесь лететь ниже 200 футов на скорости 145 узлов.

- старайтесь сесть в первой половине полосы и коснуться земли задними колесами.

- после того, как вы коснулись полосы, снизьте мощность двигателей до нуля и включите тормоза.

Ведение боя.

Самый распространенный метод ведения воздушного боя - ракетная атака. На любом современном самолете имеется два типа ракет Воздух-Воздух: радарного и теплового наведения. Каждая из ракет имеет свои собственные преимущества и недостатки.

Ракетная атака.

После того, как вы обаружили вражеский самолет на радаре, вы должны индивидуально "засечь" его. Для этого вы можете либо переключиться между целями на радаре клавишей **I**, либо настроиться на цель клавишей **Backspace**.

Далее выберите ракету, и направьте F15 так, чтобы цель оказалась в пределах ASE кольца.

Когда цель окажется в пределах поражения ракет, на ней замкнется указатель стрельбы в виде треугольника или шестиконечной звезды. После того, как высветится указатель стрельбы, выстрелите одной ракетой.

Защита от ракетных атак.

Вы можете избежать попадания ракет двумя способами. Во-первых, вы можете уйти от ракеты специальным маневром. Во-вторых, вы можете использовать электронные средства защиты.

- вы можете уйти от ракеты быстрым поворотом на большой угол. Важно начать поворот как можно позже, непосредственно перед попаданием, тогда, пользуясь тем, что ракета поворачивает медленней, вы сможете оторваться от нее.

- можно воспользоваться средствами электронного противодействия (ECM), а именно:

Chaff - выбрасываемые металлические опилки, которые создают серьезные помехи радаро-наводящимся ракетам.

Flares - создает тепловые помехи для ИК ракет.

Jammer - создает шумовые радио-помехи, мешающие радарам противника.

Ближний бой.

Если вражеский самолет ушел от вашей ракеты и стремительно приближается,

возможно, вам пора использовать автоматическую пушку. Главное, постарайтесь выполнять маневры плавно, не делая резких рывков. Настройтесь на цель и дождитесь, пока она сама влетит в прицел. При повороте стрелять следует тогда, когда цель начинает уходить за пределы экрана HUD.

Уничтожение наземных целей.

Ваши миссии в основном предполагают атаки на наземные цели. Воздушный бой обычно является вторичным и случайным явлением. В вашем распоряжении находятся разнообразные ракеты класса Воздух-Земля и бомбы. Специальные радары позволяют добиться большой точности поражения.

Обозначение наземной цели сильно изменяется в зависимости от выбора оружия. В любом случае вам необходимо переключить режим полета на Воздух-Земля. Далее обозначьте цель, используя клавишу **Backspace** или, что более удобно, мышью. После этого нажмите клавишу **1**, чтобы зафиксировать цель. Система наведения покажет вектор от вашего самолета до земли. Ваша задача выпустить бомбу в момент, когда конец вектора совместится с целью. Если вы используете бомбы с лазерным наведением GBU-10, GB-12, то проследите, чтобы в правом нижнем углу появилась мигающая буква "L", а затем выпускайте бомбу. В автоматическом режиме система наведения сама выпускает бомбу в надлежащий момент.



Если вы используете самонаводящиеся ракеты типа (AGM-65D, GBU-15, AGM84A и др.), зафиксируйте цель, дождитесь, пока она окажется в зоне поражения, и стреляйте.

Клавиши управления.

Управление игрой.

Esc - прерывание.

Alt + J - рекалибрация джойстика.

Alt + Q - выход.

Alt + P - пауза.

Shift + T - ускоренное время (от 2-х до 8-ми раз).

T - нормальное время.

Alt + K - чувствительность клавиатуры.

Управление ECM.

J - активация JAMMER.

C - выброс CHAFF.

F - запуск FLARE.

Режим управления (Master Mode)

M - переключение режима управления

Режим Воздух-Воздух [AA]

2 - ракеты ближнего действия.

3 - ракеты среднего действия.

Space - кнопка выбора [Выстрел].

I - IFF

Режим Воздух-Земля [AG]

4 - отсек на левом крыле.

5 - левый бортовой отсек.

6 - центральный отсек.

7 - правый бортовой отсек.

8 - отсек на правом крыле.

Space - кнопка выбора [Запуск].

Shift + B - режим бомбометания.

Shift + J - сброс [AG] оружия.

Все режимы [NAV,AA,AG]

1 - автоматическая пушка.

Enter - выстрел из автоматической пушки.

Управление радаром APG - 70

R - активирование радара.

Ins - переключение диапазона сканирования ДАЛЬНИЙ/БЛИЖНИЙ.

Del - TWS.

Home - выбор диапазона радара.

End - автоматическая настройка.

Pg Up - антенна Вверх (5 градусов).

Pg Dn - антенна Вниз (5 градусов).

Backspace - обозначение цели.

L - фиксирование цели.

K - снятие фиксации.

Клавиши управления Экраном общего назначения

Экраны общего назначения у Пилота

1 - фронтальный левый.

2 - фронтальный правый.

3 - фронтальный центральный.

Экраны общего назначения у Оружейного офицера

4 - задний внешний левый.

5 - задний внутренний левый.

6 - задний внутренний правый.

7 - задний внешний правый.

Alt + + - включает управление экраном (номер экрана от 1 до 7).

Shift + + - преключает изображение на экране (от 1 до 7).

Z - увеличение изображения.

X - уменьшение изображения.

Управление лобовым изображением (HUD)

H - увеличивает яркость HUD.

Shift + H - уменьшает яркость HUD.

Shift + F - FLIR (Ночное видение HUD).

D - отключение HUD.

Виды симулятора

F1 - нормальный фронтальный вид.

F2 - полный фронтальный вид.

F3 - вид сзади.

F4 - вид пилота.

F5 - вид извне.

F6 - вид сбоку.

F7 - вид из ракеты.

F8 - фиксированный вид пилота.

F9 - тактический вид.

F10 - обратный тактический вид.

Z - приближение.

X - удаление.

, - фронтальное/заднее сидение.

/ - посмотреть вверх/вниз.

< - посмотреть влево.

> - посмотреть вправо.

2,4,5,6,8 управление видами с Keypad (справа на клав.).



Основные клавиши управления полетом

= - увеличение скорости.

Shift + = - максимальное ускорение.

A - AFTERBURNER реактивный ускоритель.

- - уменьшение скорости.

Shift + - - полное отключение двигателей.

P - автопилот.

стрелки - изменение направлений.

Дополнительные клавиши управления полетом

F - следущий пункт назначения [+].

Shift + F - следущий пункт назначения [-].

U - переключение на верхне-фронтальный обзор.

Shift + L - бегущие огни.

Shift + E - катапультирование.

G - шасси.

B - тормоза.

Shift + P - сообщение AWACS.

Клавиши управления в режиме Тренировки

Alt + T - включение режима Тренировки.

Alt + R - обновление вооружения и топлива.

Alt + = - день/ночь прямое ускорение.

Alt + - - день/ночь обратное ускорение.

Управление перемещением (только в режиме Тренировки)

Alt + S - переместить на Север.

Alt + Z - переместить на Запад.

Alt + C - переместить на Восток.

Alt + X - переместить на Юг.

Клавиши для переговоров через Модем

; - включение переговоров.

F1-F10 - типовые сообщения (со включенным переговорным режимом).

Полезные советы:

- для того, чтобы избежать обнаружения вражескими радарами, отключите автопилот и летите на низкой высоте.

- относительно безопасно лететь до пересечения линии боевых действий и можно воспользоваться ускорением времени.

- после выполнения миссии вы можете быстро вылететь из опасной зоны и уйти от преследования, используя реактивный ускоритель - клавиша **A**.

- во время Бури в Пустыне очень опасно летать над Багдадом из-за большой концентрации сил ПВО. Объекты некоторых миссий находятся в городе, в этом случае постарайтесь уничтожить цель с первого раза.

- избегайте зоны на Юге от Панамы, там находятся опасные ракетные установки.

Информация

Название: F15 Strike Eagle - 3 ("F15 Боевой Орел")
Фирма: MicroProse
Год: 1993-4
Размер архива: 6.5 Mb
Класс: Симулятор
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1-2
Игра: Кабель, Модем
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 386

FIELD OF GLORY ("ПОЛЕ СЛАВЫ")

После поражения под Лейпцигом и захватом союзническими войсками Парижа Наполеон отрекся от престола и 11 апреля 1814 года был сослан на остров Эльба. Но Наполеон не отказался от своих честолюбивых намерений, и 20 марта 1815 года он покидает место заключения и высаживается во Франции, в Марселе. После триумфального шествия в Париж он снова объявляет себя императором. Так начался период его правления, называемый "СТО ДНЕЙ". Нанеся ряд поражений союзникам, Наполеон собрал все свои силы для решающего сражения. Оно произошло 18 июня 1815 года в 20 километрах от Брюсселя, у города Ватерлоо. Наполеон имел в своем распоряжении 72 тысячи человек и 243 орудия, ему противостояли англо-голландские и прусские войска под командованием герцога Веллингтона, их численность составляла 70 тысяч человек и 159 орудия. Из-за ряда ошибок и в частности из-за нерешительности генерала Груши Наполеон потерпел сокрушительное поражение и сдался союзникам. 22 июня он снова подписал отречение и был сослан на остров Святой Елены, где и умер. Так развивалась история, но, имея компьютер и программу фирмы MICROPROSE "FIELD OF GLORY", "ПОЛЕ СЛАВЫ", вы можете сами попробовать свои силы в командовании войсками в битвах при NIVELLES, WAGNEE, LIGNY, QUATRE BRAS, WAVRE и в самой известной битве при WATERLOO, причем вы можете командовать и союзническими и наполеновскими войсками. Может быть, под вашим руководством исход этих битв будет несколько иным ?



НАЧАЛО ИГРЫ

При запуске программы, после прохождения заставки, появляется экран, озаглавленный FIELD OF GLORY, ПОЛЕ СЛАВЫ. На этом экране находятся три окна со следующими названиями :

START A NEW GAME - начало новой игры.

LOAD A SAVE GAME - восстановить записанную игру.

VIEW DATABASE - просмотреть базы данных о воюющих войсках.

О восстановлении записанных игр и базах данных будет рассказано в дальнейшем, а сейчас опишем запуск новой игры.

Основной курсор в этой программе имеет вид сабли, и все действия осуществляются именно им. Подведя курсор к окну START A NEW GAME и нажав левую кнопку мышки, мы получаем экран, озаглавленный SELECT BATTLE, ВЫБОР БИТВЫ. Этот экран представляет собой карту с изображением местности рядом с Брюсселем, где и разворачивались основные события "СТА ДНЕЙ". Из всех нарисованных городов мы можем выбрать только те, которые при совмещении с ними курсора загораются красным цветом. При этом появляется описание битвы, происходившей рядом с этим городом. Вот список этих сражений :

NIVELLES, 14 JUNE 1815. French versus Allies. 14 июня 1815 года. Французы против союзников.

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

WAGNEE, 15 JUNE 1815. French versus Allies. 15 июня 1815 года. Французы против союзников.

LIGNY, 16 JUNE 1815. French versus Prussians. 16 июня 1815 года. Французы против прусской армии.

QAUTRE BRAS, 16 JUNE 1815. French versus Allies. 16 июня 1815 года. Французы против союзников.

WAVRE, 18 JUNE 1815. French versus Prussians. 18 июня 1815 года. Французы против прусской армии.

WATERLOO, 18 JUNE 1815. French versus Allies & Prussians. 18 июня 1815 года. Французы против союзников и прусской армии.

Выбрав нужную нам битву, нажимаем левую кнопку мышки. Появляется надпись [Loading Battle], загрузка сражения. После небольшой паузы появляется экран с названием SELECT YOUR ARMY, ВЫБЕРИТЕ ВАШУ АРМИЮ. Этот экран разделен на две части, слева изображен, в зависимости от выбранного сражения, солдат союзнической армии под британским флагом или солдат прусской армии. Справа находится, под сине-бело-красным флагом, французский солдат. Выберите курсором ту армию, которой хотите командовать, и нажмите левую кнопку мышки, при этом изображение выбраной вами армии станет черно-белым.

После выбора воюющей стороны появляется экран установки уровня сложности игры. Он озаглавлен SELECT REALISM LEVEL, ВЫБОР УРОВНЯ РЕАЛИЗМА. На этом экране находится исторический портрет главнокомандующего данной армии в этом сражении, вам придется потрудится за него. Ниже этого портрета находятся пять уровней сложности, они показывают уровень войск противника :

CONSCRIPT - новобранцы, самый простой уровень.

REGULAR - регулярные войска.

VETERAN - ветераны.

ELITE - элита.

GUARD - гвардейцы, самый сложный уровень игры.

Выбрав достойный себя уровень, нажмите на него курсором. После этого появляется экран под заголовком SELECT TYPE OF DEPLOYMENT, ВЫБОР ТИПА РАСПОЛОЖЕНИЯ АРМИИ. На нем также изображен портрет командующего, а ниже его находятся три возможности выбора :

HISTORICAL - историческое расположение.

NON-HISTORICAL - исторически неправильное расположение.

FREE - свободное расположение.

Выбрав HISTORICAL, ваша армия занимает позиции, которые исторически занимала на поле боя. Выбрав NON-HISTORICAL или FREE, вы сможете сами расположить армию так, как вам хочется. Между собой они отличаются начальным расположением; FREE дает то же расположение, что и HISTORICAL, но вы можете отредактировать это расположение; NON-HISTORICAL дает совершенно иное расположение, чем HISTORICAL, его тоже можно отредактировать по своему вкусу. Как это делается, рассказано в главе ПОЛЕ БИТВЫ. Выбрав то, что нам нужно, нажимаем на это курсором. После небольшой паузы появится экран, на котором изображено поле битвы. Расскажем о нем подробнее ...

ПОЛЕ БИТВЫ

Этот экран имеет два режима : развертывания войск и самого сражения. Это зависит от начального выбора расположения войск: если вы выбрали HISTORICAL, то сразу начинаете сражение, если NON-HISTORICAL или FREE, то сначала можете расположить войска по своему вкусу, а потом перейти к сражению. Расскажем отдельно о каждом режиме этого экрана ...

РЕЖИМ РАЗВЕРТЫВАНИЯ ВОЙСК

На этом экране изображена местность, на которой произойдет сражение и начальное расположение войск. На самом верху экрана находится заголовок сражения, он имеет вид полосы, в левой ее части указан уровень сложности, который вы выбрали при запуске программы, в средней части название сражения Battle of ... , где ... - название битвы, которую вы выбрали, в правой части указаны время и дата сражения. Еще выше этого заголовка находится меню управления расположением войск. Оно имеет четыре окна :

DEPLOY - окно управления программой.

SHOW - окно управления изображением войск.

OPTIONS - дополнительные возможности.

MAPS - окно управления картой.



Чтобы получить содержимое любого из этих окон, необходимо совместить курсор с его названием и нажать правую кнопку, появится несколько позиций изменение которых осуществляется нажатием левой кнопки мыши. Теперь о каждом окне подробнее ...

DEPLOY

Это окно состоит из шести позиций. При совмещении курсора с ними они подсвечиваются коричневым цветом, это значит, что данная позиция готова к выполнению. Вот их описание :

START A NEW GAME, НАЧАЛО НОВОЙ ИГРЫ, при нажатии левой кнопкой на это позицию появляется вопрос DO YOU WANT TO START A NEW GAME ?, ВЫ ХОТИТЕ НАЧАТЬ НОВУЮ ИГРУ ? и два варианта ответа [YES] и [NO]. [YES] - нажав ее, вы попадаете в начальное меню и начинаете игру заново, см. главу НАЧАЛО ИГРЫ. Нажав [NO], вы отменяете это действие и возвращаетесь на экран расположения войск.

SAVE GAME, ЗАПИСАТЬ ИГРУ, в режиме размещения армии эта функция не актульна, так как на вас никто не нападает и ничего не происходит. Об этой функции будет подробно рассказано в подглаве РЕЖИМ СРАЖЕНИЯ.

RESTART BATTLE, ПЕРЕЗАПУСТИТЬ СРАЖЕНИЕ, эта функция позволяет расставить войска в первоначальном порядке. Это пригодится, если, переставляя своих солдат, вы окончательно запутались - где кто. При нажатии курсором на эту позицию появляется надпись DO YOU WANT TO RESTART THIS BATTLE ?, ВЫ ХОТИТЕ ПЕРЕЗАПУСТИТЬ ИГРУ ?, и два варианта ответа [YES] и [NO]. Как обычно, [YES] - выполнить действие, [NO] - отменить.

GAME MODE, РЕЖИМ ИГРЫ, очень важная функция. При наведении на эту позицию курсора и нажатии левой кнопки мыши мы переходим из режима развертывания войск непосредственно в режим сражения.

QUIT GAME, ВЫЙТИ ИЗ ИГРЫ, очень печальная функция, при ее нажатии появляется вопрос DO YOU WANT TO QUIT FIELDS OF GLORY ?, ВЫ ХОТИТЕ ВЫЙТИ ИЗ ИГРЫ "ПОЛЕ СЛАВЫ" ?. Нажав [YES], вы губите в себе великого стратега, если же вы передумали и нажали [NO], вы еще не окончательно потеряны для тактики.

SHOW

В этом окне вы сможете установить наличие или отсутвие на поле обозначений войсковых соединений или определенных родов войск. Но исчезновение каких-либо войск при работе с этим окном не является постоянным и может быть отменено в этом же окне. В этом окне имеется восемь позиций, пять позиций отведены под обозначения войсковых соединений, три последующих - под рода войск. Вот эти позиции :

ВОЙСКОВЫЕ СОЕДИНЕНИЯ

ARMY - АРМИЯ, обозначается большим национальным флагом с гербом, под этим флагом находится ставка главнокомандующего.

WING - КРЫЛО, обозначает командующего крылом армии, большой национальный флаг.

CORPUS - КОРПУС, обозначается средним национальным флагом с желтой окантовкой, под этим флагом находится командующий корпусом, если корпус конный, то на флаге имеется треугольный вырез.

DIVISION - ДИВИЗИЯ, командир дивизии обозначается маленьким национальным флагом, если дивизия кавалерийская, то флаг тоже с треугольным вырезом.

BRIGADE - БРИГАДА, если у вас не отключено изображение родов войск, то бригады изображаются графически в виде маленьких соединений солдат. Если отключено, то они обозначаются спущенным вдоль древка флагом для пехоты или артиллерии, или маленьким национальным флагом с треугольным вырезом и желтой окантовкой для конницы.

РОДА ВОЙСК

INFANTRY - ПЕХОТА.

CAVALRY - КАВАЛЕРИЯ.

ARTILLERY - АРТИЛЛЕРИЯ.

Напротив каждой из этих позиций имеется значок. Он может иметь вид галочки или вид крестика. Галочка - изображение этой позиции включено, крестик - отключено. Переключение происходит следующим образом: подводим курсор к нужной позиции, она окрашивается в коричневый цвет. Нажатие левой кнопки меняет текущее значение на противоположное. Например, была галочка, станет крестик, и наоборот. Отключение обозначения войскового соединения вызывает исчезновение одного или нескольких флагов. Отключение родов войск приводит к полному отсутствию того или иного рода войск. Используя эти функции по своему вкусу, вы сможете наилучшим образом разместить свои войска.

OPTIONS

Окно дополнительных возможностей имеет только одну позицию PLACE TROOPS, ПЕРЕМЕЩАТЬ БРИГАДЫ. Напротив ее тоже имеется значок. Если галочка, то при перемещении КОРПУСОВ и ДИВИЗИОНОВ вместе с командующим перемещается и его соединение. Если крестик, то перемещается только командующий, то же происходит при перемещении командующего АРМИИ или КРЫЛА. Переключение значка происходит так же, как и вышеописанном окне.

MAPS

Всего имеется три масштаба карты поля битвы. Тот, который мы описали в начале, является средним масштабом. Уменьшение масштаба достигается нажатием в этом окне позиции MAP IN, при этом курсор приобретает вид увеличительного стекла. Этим курсором нажмите в центр той площади, чье увеличенное изображение вы хотите наблюдать. В самом мелком масштабе войска на экране будут изображены крупно и подробно. Следует учесть, что командующие выше бригады будут изображены в виде конного офицера. Увеличение масштаба достигается нажатием левой кнопки мыши на позицию MAP OUT, масштаб изменится автоматически. В самом крупном масштабе на карте будут отображены только флажковые обозна чения всех соединений, кроме бригад. Переключение масштабов происходит постепенно, например, чтобы из самого мелкого попасть в самый крупный, необходимо дважды нажать позицию MAP OUT, после первого нажатия будет средний масштаб, после второго - самый крупный.



РАЗМЕЩЕНИЕ ВОЙСК

Вот, наконец, мы разобрались со всеми окнами и позициями внутри их, теперь мы можем непосредственно приступить к размещению войск. Перед нами находится поле с размещенной на нем армией и флагами, обозначающими командующих. Этот экран представляет собой только кусок всего поля боя, поэтому для сдвига в ту или иную сторону подведите курсор к краю экрана и нажмите правую кнопку мыши, экран сдвинется в эту сторону.

Есть три вида воинских соединений, которые вы можете передвигать. Это бригады, дивизии и корпуса. Корпус состоит из нескольких дивизий, дивизия из нескольких бригад, бригады - это самое маленькое соединение на поле битвы. Напомним, что корпуса и дивизии обозначаются флажками, бригады - может быть, флагом, а может, трехмерным изображением солдат, конницы или пушки на поле. Подведите курсор к требуемому соединению и нажмите левую кнопку мыши. Появится окно характеристики данного соединения.

Окно характеристики имеет название DEPLOY UNITS, РАЗМЕЩЕНИЕ СОЕДИНЕНИЯ. Оно представляет собой изображение данного соединения и правее - его несколько позиций. Если вы нажали на корпус или дивизию, то изображение будет портретом командующего, это одна из исторических личностей. Если нажали на бригаду, то изображение будет иметь вид солдата, конника или артиллериста, в зависимости от типа соединения. Нажав на это изображение, можно получить справочную информацию по данному соединению, более подробно об этом рассказано в главе СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ.

Расскажем о позициях, имеющихся в этом окне. Первая сверху позиция обозначает название войского соединения. Вторая позиция имеет название MODE, РЕЖИМ, и позволяет установить режим работы. Существует два режима : MOVE UNIT,

ПЕРЕДВИНУТЬ СОЕДИНЕНИЕ и CHANGE FACES, РАЗВЕРНУТЬ СОЕДИНЕНИЕ. Переключение между ними происходит нажатием левой кнопки при совмещении курсора с этой позицией. Выбрав режим MOVE UNIT, передвиньте курсор на нужное место на поле, причем курсор приобретет вид перекрестия, и нажмите левую кнопку мыши. Воинское соединение передвинется на это место. Учтите, что новое расположение должно быть в рамках черного прямоугольника, начерченного на поле, иначе вы получите надпись : .... MAY NOT BE PLACED HERE, ТАКОЕ-ТО СОЕДИНЕНИЕ НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ЗДЕСЬ РАЗМЕЩЕНО. Выбрав режим CHANGE FACES, вы можете развернуть свои войска в том или ином направлении, для этого также передвиньте курсор на поле, он тоже приобретет вид перекрестия, и нажмите левую кнопку мыши, ограничение черного прямоугольника здесь не действует. Войска развернутся лицом к тому месту, на которое вы нажали.

Кроме того, когда вы выбрали для передвижения бригаду, вы можете указать и боевой порядок. Это третья позиция в этом окне. При нажатии на нее левой кнопкой появляется список, он различен для различных родов войск.

ПЕХОТА

COLUMN - КОЛОННА.

LINE - В ЛИНИЮ.

MIXED - СМЕШАННЫЙ ПОРЯДОК.

SQURE - КАРЕ.

SKIRMISH - МЕЛКИМИ ОТРЯДАМИ.

КОННИЦА

Только КОЛОННА или В ЛИНИЮ.

АРТИЛЛЕРИЯ

LIMBER - ПУШКИ В ПОХОДНОМ ПОЛОЖЕНИИ.

UNLIMBER - ПУШКИ НА БОЕВОЙ ПОЗИЦИИ.

Выберите нужное курсором и нажмите левую кнопку мыши. Бригада мгновенно примет нужный вам боевой порядок. Для атаки более всего пригоден боевой порядок В ЛИНИЮ, для обороны ниболее выгодно КАРЕ у пехоты.

Учтите, что передвижение отдельной бригады нарушает боевой борядок дивизии и корпуса, т.е. при их передвижении передвинутая бригада не двигается. То же самое относится и к дивизии, при ее перемещении порядок корпуса нарушается. Все эти неприятности можно исправить непосредственно в сражении, с помощью команды соединения боевого соединения.

РЕЖИМ СРАЖЕНИЯ

Экран сражения очень похож на описанный экран развертывания войск. Единственное отличие - это название и содержимое четырех верхних управляющих окон, вот их названия :

GAME - ОКНО УПРАВЛЕНИЯ ИГРОЙ.

DATABASES - ДАННЫЕ О СОЮЗНИКАХ И ПРОТИВНИКАХ.

INFORMATIONS - УПРАВЛЕНИЕ ИНФОРМАЦИЕЙ С ПОЛЯ БОЯ.

MAPS - КАРТЫ,

Опишем эти окна подробнее. Кроме окна MAPS, оно осталось без изменений, см. РЕЖИМ РАЗВЕРТЫВАНИЯ ВОЙСК.

GAME

START A NEW GAME, НАЧАЛО НОВОЙ ИГРЫ, не будем останавливаться, уже описано выше.

SAVE GAME, ЗАПИСАТЬ ИГРУ, при нажатии на эту позицию появляется одноименное окно, которое имеет следующие позиции : слева большое окно - список записанных игр, если до этого ничего не было записано, горит надпись NO FILES, НЕТ ЗАПИСЕЙ, позиция ввода имени записи и две кнопки [OK] и [CANCEL]. Для записи необходимо ввести с клавиатуры свое имя или выбрать из списка записанных игртребуемое название и нажать на него левой кнопкой мыши, в обоих случаях ваше название появляется в позиции ввода имени записи. Завершение записи осуществляется нажатием кнопки [OK], обязательно должна появиться надпись GAME SAVED SUCCESSFULLY AS ..., ИГРА ЗАПИСАНА УСПЕШНО В, и дальше идет выбранное вами имя. Если вы вдруг передумали записываться, нажмите кнопку [CANCEL].

RESTART BATTLE, ПЕРЕЗАПУСТИТЬ СРАЖЕНИЕ, также описано в предыдущей главе.



AUTO SAVE ..., АВТОМАТИЧЕСКАЯ ЗАПИСЬ дальше идет устанавливаемый вами параметр, вот его значения : 15, 30, 45 минут или OFF. Эти значения перебираются последовательно нажатием левой кнопки мыши. Цифровые значения - это реальное время, через которое программа автоматически напомнит вам, что пора записаться вызовом окна SAVE GAME, описанного выше. Если вы не хотите подобного сервиса, выберите значениее OFF, ВЫКЛЮЧЕНО.

GAME SPEED, СКОРОСТЬ ИГРЫ, также имеет свои параметры :

FAST - БЫСТРО.

SLOW - МЕДЛЕННО.

NORMAL - НОРМАЛЬНО.

Эти значения не требуют объяснений, просто выберите так, как вам больше нравится.

SOUND, ЗВУКИ и MUSIC, МУЗЫКА, тоже все понятно, напротив обеих этих позиций значок показывает текущее состояние, галочка - включено, крестик - выключено.

SWAP STEREO, ПОМЕНЯТЬ СТЕРЕО, переставляет правый и левый канал в режиме стерео, также обозначается значком: галочка - переставлено, крестик - нет.

PAUSE, ПАУЗА, очень полезная позиция, позволяет остановиться и подумать над своими дальнейшими действиями. Тоже управляется значком: крестик - выключено, галочка - включено. При этом в заголовке сражения вместо даты и времени сражения находится слово PAUSED, ИГРА ПРИОСТАНОВЛЕНА, в этом режиме все военный действия остановлены, вы сохраняете возможность пользоваться картой и ее масштабированием, но при этом теряете возможность управлять войсками. Впрочем, вы можете посмотреть состояние своих бригад, более подробно об этом в главе СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ.

QUIT GAME, ВЫХОД ИЗ ИГРЫ, описано в главе РЕЖИМ РАЗВЕРТЫВАНИЯ ВОЙСК.

DATABASE

С помощью этого окна можно посмотреть базы данных на свои войска и войска противника, более подробно об этом написано в главе СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ, а сейчас расскажем о позициях, находящихся в этом окне :

ANGLO-ALLIEN, ДАННЫЕ НА ВОЙСКА АНГЛИЧАН И ИХ СОЮЗНИКОВ.

FRENCH, ДАННЫЕ О ФРАНЦУЗСКИХ ВОЙСКАХ.

PRUSSIAN, ДАННЫЕ О ПРУССКОЙ АРМИИ.

INFORMATIONS

Информацию от своих генералов вы получаете по мере течения сражения, это окно позволяет вам вспомнить последнее сообщение с поля боя и установить уровень получения информации. Это осуществляется с помощью следующих позиций :

LAST MESSAGE, ПОСЛЕДНЕЕ СООБЩЕНИЕ, для его получения просто нажмите на эту позицию.

MSG LEVEL, УРОВЕНЬ СООБЩЕНИЙ, имеет следующие параметры: ARMY - сообщения только от командующих армиями и выше, CORPS - сообщения идут начиная от командиров корпусов, ALL - все возможные типы сообщений, NONE - отсутствие какой-либо информации.

Кроме этих двух позиций, есть еще одна дополнительная с названием CLOCK, ЧАСЫ, управляется с помощью значка : галочка - дата и время сражения присутствуют на экране, крестик - для "счастливых людей", вывод значения времени отменен.

MAPS

Работа этого окна полностью идентична работе одноименного окна, описанного в главе РЕЖИМ РАЗВЕРТЫВАНИЯ ВОЙСК.

КОМАНДОВАНИЕ ВОИНСКИМИ СОЕДИНЕНИЯМИ

Чтобы отдать команду какому-либо воинскому подразделению, надо просто нажать на него левой кнопкой мыши, при этом для командования бригадой вы нажимаете на изображение солдат, а для командования корпусом или выше - на флаг, обозначающий воинское подразделение. После этого появляется окно командования. Для бригад оно имеет название BRIGADE ORDERS, КОМАНДОВАНИЕ БРИГАДОЙ, или BATTERY ORDERS, КОМАНДОВАНИЕ БАТАРЕЕЙ, для остальных соединений COMMAND ORDERS, КОМАНДОВАНИЕ ВОИНСКИМ СОЕДИНЕНИЕМ. Кроме названия, их можно отличить и по картинке, находящейся в этом окне, для соединений типа корпуса или выше это будет портрет его командира, для бригад и батарей изображение солдата, представляющего тот или иной род войск.

Главным в окне командования для нас является позиция состояния соединения, в начале игры у всех она имеет вид HOLDING, ОБОРОНА. Нажав на эту позицию, мы получаем список возможных приказов :

ASSAULT - АТАКОВАТЬ.

HOLD - ОБОРОНЯТЬ.

DEPLOY - РАЗВЕРНУТЬ СТРОЙ.

WITHDRAW - ОТСТУПАТЬ.

Выбрав нужный вам приказ, нажмите на него. После этого вы возвращаетесь в окно командования и в позиции состояния соединения увидите выбранный вами приказ с дополнением -ING, что обозначает выполнение приказа. После этого вам нужно указать место, где должен выполняться приказ, для этого подведите к нему курсор, он должен иметь вид перекрестия, и нажмите левую кнопку мыши. В результате всех этих действий приказ отдан и выполняется.

Для бригад имеется еще одна дополнительная строчка, в ней указывается боевой порядок данной бригады, его можно изменить, нажав на эту строчку и выбрав из списка нужное. Более подробно об этом говорилось в предыдущей главе, напомним вкратце возможные значения : COLUMN - КОЛОННА, LINE - В ЛИНИЮ, MIXED - СМЕШАННЫЙ ПОРЯДОК, SQUARE - КАРЕ, SKIRMISH - МЕЛКИМИ ОТРЯДАМИ.

Особенно следует рассказать о КОМАНДОВАНИИ БАТАРЕЯМИ. При нажатии на пушку, изображающую на поле боя артиллерийскую батарею, появляется особое окно с названием BATTERY ORDERS. Оно имеет три позиции, сверху вниз : боевое состояние, приказ, и выбор цели. Расскажем о каждой подробнее.



Боевое состояние может иметь два значения : LIMBER - ПОХОДНОЕ СОСТОЯНИЕ и UNLIMBER - БОЕВАЯ ПОЗИЦИЯ. Нажимая на эту позицию, вы можете выбрать нужное вам состояние.

При нажатии на позицию приказа появляется список возможных команд : ADVANCE - ПРОДВИЖЕНИЕ, BACK-UP - ОТСТУПЛЕНИЕ, HALT - ОСТАНОВКА. При этом собственно в окне командования они имеют следующие обозначения : ADVANCE - DEPLOYING, BACK-UP - BACKING, HALT - HOLDING.

И, наконец, третья, самая нужная позиция TARGET, ЦЕЛЬ. При ее нажатии курсор принимает вид ядра, и этим ядром вы указываете, в кого надо стрелять. Если после нажатия ядро исчезло, все нормально, батарея развернется и начнет палить во врага, если появится какая нибудь надпись, значит, что-то мешает этому. Вот самые популярные надписи TARGET OUT OF RANGE - ЦЕЛЬ ВНЕ ПРЕДЕЛОВ ОГНЯ, TARGET NOT IN LINE OF SIGHT - ЦЕЛЬ НЕ НА ЛИНИИ ОГНЯ, то есть что-то мешает, деревья или здания, и NOT ELIGIBLE TARGET PRESENT - НЕТ ПОДХОДЯЩЕЙ ЦЕЛИ, если вы решили стрелять по пустой местности.

Закончим эту главу напоминанием: если какое-либо вызванное вами окно мешает видеть что-то на поле боя, нажмите на его верхнюю границу левой кнопкой мыши, так, чтобы курсор принял вид кисти руки, и, держа кнопку нажатой, передвиньте мышкой это окно в другое место, отпустив кнопку мыши, вы поставите его на новое место.

СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Нажав на изображение рода войск или командующего в окне командования воинским соединением или запросив базу данных на войска, мы получаем экран, в котором в центральном окне находится изображение командующего или бригады, на которые мы можем получить подробную информацию, нажав левую кнопку мыши. Если это командующий, то мы получим историческую справку на него, если бригада, то данные

о количестве рот, TROOPS и данные о силе воинского подразделения, STRENGTH. Справа и слева от центрального окна находятся еще четыре дополнительных окна, в которых изображены подчиненные командующего из центрального окна, если они, конечно, есть. Нажав нужного из них, мы переводим его в центральное окно, и тоже можем получить информацию о нем.

ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Когда нарушено командование воинским соединением, то есть одна или несколько бригад вышли из подчинения, можно вернуть командование ими, нажав в окне командования REATTACH UNITS, ПРИСОЕДИНИТЬ БРИГАДЫ. В бригаде это же можно сделать, нажав позицию REJOIN COMMAND, ВЕРНУТЬ КОМАНДОВАНИЕ.

Во время сражения старайтесь выбивать противника и зданий и занимайте их при помощи пехоты сами, это даст ей преимущество в обороне.

Сражение заканчивается тогда, когда более 70 процентов войск какой-либо стороны будет убито или после 21:30 вечера. Посмотреть текущее соотношение потерь можно, нажав клавишу **R** на клавиатуре.

Если есть время, двигайте вдоль фронта командующих армиями и крыльями, это вдохновляет их солдат и прибавляет им сил для сражения с противником.

Для совершения какого-нибудь мелкого дела, например, добить какую-нибудь вражескую бригаду, нет смысла посылать туда целый корпус или дивизион, возьмите под свое командование ближайшую бригаду, выполните задачу, а потом верните командование вышестоящему командиру. Так как компьютер ведет бой автоматически, то такая тактика может быть весьма эффективна для начинающих, после небольшой практики можете начинать командовать и соединениями покрупнее.

Игра эта достаточно сложная, но нескольких пробных игр, когда вы разберетесь, что к чему, и увеличите силу комьютера, можно получить громадное удовольствие от побед над противником.

Информация

Название: Field of Glory ("Поле Славы")
Фирма: MicroProse
Год: 1993
Размер архива: 6.2 Mb
Класс: Динамическая стратегия
Видео: VGA
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум: ОЗУ 2 MB
Процессор: 386

FLASHBACK ("ВОЗВРАЩЕНИЕ ПАМЯТИ")

Ученый Конрад Харт бежит с базы пришельцев, где его держат в плену. Погоня настигает его над джунглями, и Конрад на своем подбитом летательном аппарате падает вниз; там он и приходит в себя. Выясняется, что Конрад ничего не помнит о своем прошлом, его память была кем-то стерта. Конраду предстоит вернуть себе память и вступить в противоборство с пришельцами-метаморфами, способными менять свой облик.

В общем и целом "Flashback" относится к жанру динамики с элементами логики и приключенческих игр "Adventure". Хорошая реакция - залог успеха, но без сообразительности и смекалки вы не справитесь со своей задачей.

Уникальная черта "Flashback" - абсолютная естественность движений всех персонажей. Пожалуй, ни в одной другой динамической игре такой качественной и плавной анимации человеческих движений еще не встречалось. И это уже не говоря об оригинально выполненных промежуточных роликах и эффектных окружающих пейзажах; скажем, пейзажи планеты пришельцев смело можно назвать маленьким шедевром.



После запуска игры вы попадете в главное меню со следующими пунктами:

- начать новую игру.
- выбрать уровень сложности.
- ввести пароль и начать игру с некоторого этапа.
- информация об управляющих клавишах.
- демонстрационный ролик
- выход в DOS.

Практически весь экран во время игры занят изображением местности, где находится Конрад. Есть только один вспомогательный элемент - это изображение текущего выбранного предмета в правом верхнем углу. Нажатие клавиши **Enter** позволяет применить именно этот предмет. Вы можете выбрать другой предмет в любой удобный для вас момент.

Иногда в середине верхней части экрана появляется изображение руки и название предмета; это означает, что рядом с Конрадом лежит какой-то предмет, и его можно поднять.

Как в очень многих динамических играх, у главного героя есть некий уровень здоровья. Когда здоровье кончается, герой погибает, и все начинается сначала. У Конрада здоровью соответствует состояние личной энергетической защиты - это предмет, находящийся среди остального имущества. Личная защита принимает на себя многие виды повреждений, но при этом она постепенно разряжается. Цифра рядом с личной защитой в списке имущества покажет, сколько еще повреждений сможет выдержать Конрад. Защиту можно

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

подзаряжать на специальных энергетических станциях.

Сохранение игры

Как поступить, чтобы не проходить все с самого начала при очередной попытке? Ведь специальной клавиши для сохранения игры нет! С сохранением игры все обстоит несколько необычно. Во-первых, игра делится на этапы, и в конце каждого этапа сообщается пароль. Введите этот пароль в главном меню - и вы попадете к тому моменту, когда вам был сообщен пароль.

Внутри каждого этапа игру можно сохранять, но для этого вы должны отыскать столбик с надписью "SAVE". Встаньте возле столбика и нажмите клавишу **Shift**; теперь в случае гибели вы сможете продолжить с этого же места.

Управление в игре

Удобнее всего играть с клавиатуры, хотя можно также пользоваться джойстиком. Назначение многих клавиш меняется в зависимости от ситуации; скажем, **Shift +** стрелка вверх во время нахождения на лифте позволяет подняться наверх, а в противном случае - прыгнуть в длину.

Стрелки налево и направо - перемещение Конрада. Нажатие этих клавиш в приседании позволяет сделать быстрый кувырок.

Стрелка вверх - зацепиться за край и подтянуться.

Стрелка вниз - присесть или спуститься с края. Если во время приседания нажать клавишу **Enter**, то текущий выбранный предмет останется на земле.

Shift - практически все остальные действия, помимо использования предметов. Поговорить, выстрелить из пистолета, дернуть за рычаг, поднять в земли предмет, сохранить текущую игру в разрешенном месте, сесть в поезд...

Shift + стрелка налево или направо - бежать. Если во время бега один раз нажать стрелку вверх (и сразу же отпустить!!!), то Конрад с разбега прыгает в длину и пытается зацепиться за край. Чтобы подтянуться, снова нажмите стрелку вверх и держите ее.

Shift + стрелка вверх или вниз - подняться или спуститься на лифте. Кроме того, **Shift + стрелка вверх** - прыжок в длину. Чтобы подтянуться на краю выступа, нужно нажать стрелку вверх и держать ее.

Space - взять оружие наизготовку или убрать оружие.

Enter - использовать текущий выбранный предмет.

Tab - вызвать список имущества. Стрелками вы можете просматривать список, причем при перемещении курсора на новый предмет отображается дополнительная информация о предмете. Клавиша **Enter** выбирает предмет и помещает его изображение в правом верхнем углу экрана для дальнейшего использования. Кстати, у клавиши **Tab** есть еще одно применение: она отменяет воспроизведение промежуточных роликов, в частности, это действует и на заставке игры.

Esc - вызов служебного меню со следующим пунктами:

- продолжить игру
- включить/выключить звуковые эффекты.
- включить/выключить музыку.

- включить/выключить использование джойстика.
- закончить текущую игру.

В приведенном ниже описании практически не указывается, куда вам нужно идти, за какой рычаг дернуть и какая тактика лучше всего работает против ваших противников. Все это вам предстоит выяснить самостоятельно, так что игра не перестанет быть интересной. Наиболее детально объясняется лишь первый уровень, а в прочих мы поясняем лишь некоторые, наиболее трудные моменты.

Уровень 1. BANTHA

Конрад приходит в себя в джунглях, окруженный буйной тропической растительностью. Спустившись на один экран вниз, подберите с земли голокуб с записью и воспроизведите запись (на всякий случай напомним: выберите голокуб из списка имущества и нажмите **Enter**). Итак, выясняется, что для возвращения стертой памяти Конрад должен попасть в подземный город Нью-Вашингтон и встретиться там с человеком по имени Ян.

Пока что заблудиться Конраду очень трудно - путь по джунглям практически единственный. По пути придется сразиться с несколькими роботами и вооруженными мутантами. На том экране, где одновременно находится и мутант, и робот, обязательно найдите лежащую на земле разряженную батарейку. Дальше ваша ближайшая задача - отыскать энергетическую станцию. Вы узнаете, что находитесь на верном пути, когда встретитесь с зеленым смертоносным силовым полем (его нужно просто обогнуть поверху) и бегающими по земле зелеными разрядами; прикосновение к ним тоже смертельно, через них нужно перепрыгнуть. Заберитесь на спустившийся лифт и подойдите к энергетической станции. Здесь вы должны зарядить батарейку и свою личную защиту (до состояния 4).



Пока вам не стоит ходить наверх, спускайтесь и идите налево, пока не дойдете до пропасти, на другом краю которой стоит в ожидании робот. Вставьте заряженную батарейку в специальный отсек рядом с пропастью; возникнет мост, образованный силовым полем. Пристрелите робота-охранника и идите дальше налево. Поднимитесь на лифте, находящимся между двумя электрическими ловушками, наверх. Вскоре вы увидите лифт, на котором лежит поблескивающий предмет, но... лифт ускользает от вас при малейшей попытке приблизиться. Лифт спускается, когда вы наступаете на специальный датчик, и поднимается, как только вы уходите. Найдите на этом же экране камень, лежащий на земле, и подойдите к датчику, который управляет лифтом. Выберите камень из своего имущества, присядьте над датчиком и нажмите **Enter**; Конрад положит камень на датчик. Теперь датчик заблокирован, и вы сможете залезть на платформу лифта и подобрать телепортатор. Снова заберите камень и возвращайтесь к тому месту, где вы заряжали батарейку. Теперь поднимитесь дальше наверх, убейте стражника-мутанта и взбирайтесь дальше. Там вы столкнетесь с хитрой системой датчиков, управляющих движением единственного лифта. В общем, ваша задача - оказаться наверху. Вы должны рассчитать, на какой датчик положить камень, а через какие датчики нужно перепрыгнуть

Доберитесь до раненого профессора и поговорите с ним. Он расскажет, что на исследовательскую станцию напали мутанты, и попросит принести ему телепортатор, чтобы выбраться из неприятностей. Отдайте профессору найденный вами телепортатор, он исчезнет, а на этом месте останется магнитная карта. Возьмите карту и снова идите вниз и налево, через пропасть и дальше.

Следующая задача - это спуститься в дыру под лифтом между двумя электрическими ловушками (если нужно, загоните лифт наверх и спуститесь другим путем). Здесь вы должны отыскать валяющиеся там и сям кредитные карточки (их там лежит три).

Дорогу вам преградит струя зеленого газа. Чтобы пройти, дерните за рычаг и перепрыгните датчик, что снова включает газ.

Последняя карточка, на сумму в 500 кредитов, лежит над энергетической станцией справа. Кстати, по дороге вы найдете еще и ключ; он позволит вам чуть-чуть срезать дорогу, но это необязательно.

Вернитесь к столбику "SAVE" и идите вниз. Там вставьте магнитную карточку профессора в щель приемника и идите дальше, вниз. Ваша задача - добраться до пропасти, на краю которой сидит старик. Поговорите со стариком. Он расскажет, что пропасть ведет к Нью-Вашингтону и что вам понадобится антигравитационный аппарат, чтобы благополучно спуститься вниз. Отдайте старику найденные вами деньги, заберите антигравитационный аппарат и смело прыгайте в пропасть.

Уровень 2. SHIVA

Этот уровень длинный и непростой, так что запаситесь терпением.

Вскоре после того, как Конрад заберется наверх, применив описанную выше технику прыжка с зацепом, он попадает в комнату Яна. Похоже, у Яна неприятности. Застрелите врагов и поговорите с Яном. Ян предложит вам восстановить всю стертую память на специальном аппарате. Подойдите к аппарату и воспользуйтесь им.

Конрад вспомнил, что результаты его исследований показали: на Земле среди людей затесались неотличимые внешне пришельцы. Это наверняка является началом вторжения. Конрад изобрел способ, как по рисунку сетчатки отличить пришельца от человека, но... он был похищен пришельцами, и ему чудом удалось бежать.

Снова поговорите с Яном, чтобы выяснить, как срочно вернуться с Титана на Землю. К сожалению, Ян не может снабдить вас достаточным количеством денег, он лишь дарит вам генератор защитного поля (его следует применять во время перестрелок, чтобы на короткое время поставить энергетическую "завесу" от выстрелов противника). Кроме этого, Ян дает совет: попробовать принять участие в телевизионном шоу в "Башне Смерти". Приз шоу билет на Землю. Для участия в шоу нужны фальшивые бумаги, их может изготовить верный человек по имени Джек. Конрад должен встретиться с Джеком в баре Нью-Вашингтона.

Наконец, путь дальше свободен. Чтобы подняться наверх на лифте, нужно сначала починить лифт. Недостающая деталь управления лифта лежит под шахтой лифта. Возьмите ее и примените на управлении лифта; после этого вы сможете подняться наверх.

Наверху идите налево, к лифту, ведущему вниз. Внизу вы окажетесь у линии поездов подземки. В Нью-Вашингтоне всего четыре станции (их названия указаны на стене станции), и вы будете перемещаться между ними. Сейчас вы находитесь на станции "Asia".

Сядьте в поезд и поезжайте до станции "America". Поднимитесь наверх, найдите бар и поговорите с барменом. Бармен скажет, что Джек находится направо от поднявшего вас лифта. Найдите Джека и поговорите с ним; Джек согласен изготовить

фальшивые бумаги, но... за 1500 кредитов.

Поезжайте на станцию "Africa", поднимитесь наверх и идите налево, в административный центр. Поговорите с клерками внизу, опустится лифт. Поднимитесь наверх и поговорите с чиновниками в порядке А-С-В; вас пропустят к управляющему. Отдайте управляющему магнитную карту профессора и получите взамен разрешение на работу.

Поездом отправляйтесь на станцию "Europa". Наверху слева расположен центр трудоустройства. Найдите шесть терминалов и примените разрешение на работу на том терминале, где светится экран. Потом, после выполнения каждого нового задания, вы будете применять разрешение на новом светящемся терминале.

Вы должны поочередно выполнить пять заданий, чтобы заработать деньги на фальшивые бумаги. Новое задание можно получить только после успешного завершения старого.

- доставить посылку из космопорта ("Asia") в офис фирмы-заказчика ("Africa"). Это задание самое простое: отправляйтесь на станцию "Asia", справа от лифта найдите космопорт и поговорите с женщиной за стойкой. Она выдаст вам посылку, вы отвезете ее на станцию "Africa" и отдадите посылку человеку за столом в офисе (который тоже находится справа от лифта).



- проводить ученого в зону ограниченного доступа - 2 (на станции "Africa"). Найдите зону (на полпути между подземкой и городом) и расчистите путь для ученого. Он сам идет туда, куда нужно, а ваша задача - только обеспечить безопасность. О выполнении работы вас известят.

- уничтожить киборга, сбежавшего из лаборатории. Киборг вооружен и очень опасен. Вместе с заданием вы получаете фотографию киборга.

В баре ("America") поговорите с человеком за стойкой. Он переправит вас к роботу-полицейскому возле зоны ограниченного доступа - 1. Спуститесь на лифте вниз (эта зона находится на этой же станции) и поговорите с роботом. Идите обратно в бар и налево до упора. Спасенный вами от нападения мутанта человек сообщит, что робот-полицейский - сообщник бежавшего киборга, и у него есть ключ от убежища беглеца. Вернитесь и уничтожьте робота, заберите ключ. Снова идите в бар, налево и воспользуйтесь найденным ключом. В полу откроется люк.

Спуститесь туда и уничтожьте обоих киборгов.

- необходимо срочно устранить неполадку в энергетическом центре города и заменить неисправный элемент. Чтобы попасть в энергетический центр, воспользуйтесь телепортатором под терминалами центра трудоустройства.

КАК МОЖНО БЫСТРЕЕ (у вас в запасе - всего 90 секунд) доберитесь до самого низа. Единственное затруднение может возникнуть там, где отсутствует лифт и где рядом с шахтой валяется камень. Не берите камень, он не нужен! Вместо этого заберитесь на перекладину над отверстием шахты, тогда лифт придет.

Добравшись до зала, быстро осмотрите все три терминала и примените на всех трех резервные элементы, которые вы получили вместе с заданием.

- необходимо очистить зону ограниченного доступа - 3 (станция "Europa") от мутантов.

> Все, что от вас потребуется, - это ловкость, смекалка и хорошая реакция. На таких мелочах, как блокировка датчика камнем, мы даже не останавливаемся.

После выполнения заданий у вас оказывается достаточно денег, чтобы оплатить услуги Джека. Отправляйтесь к старому месту вашей встречи с Джеком, отдайте ему деньги и получите взамен фальшивые бумаги.

Вход в "Башню Смерти" расположен на станции "Europa" справа от лифта. Отдайте бумаги контролеру.

Уровень 3. KASYYK

Начиная с этого момента, игра приобретает в основном чисто динамический характер. Чтобы пройти "Башню Смерти", вам не понадобится особенно много размышлять. Просто на каждом этаже башни необходимо отыскать лифт и пройти на следующий этаж, справившись со всеми противниками и успешно обойдя ловушки. Однако сделать это на практике вовсе не так просто.

В общем, ничего, кроме хорошей реакции, здесь вам не потребуется. В конце "Башни Смерти" вы получите вожделенную награду - билет на Землю.

Уровень 4. SARLAC

Отдайте свои бумаги чиновнику, и он откроет дверь на Землю. Родная планета встречает довольно неприветливо - сражаться становится потруднее, чем раньше. Для начала вы должны пробиться к остановке воздушного такси.

Вызовите машину (клавиша **Shift**), она доставит вас к клубу. Под клубом расположена тайная база пришельцев. Вход в клуб загорожен стеклянной дверью - разбейте ее выстрелами или ударами и идите внутрь.

Единственное, что может вызвать затруднения на этом уровне - это тупик, которым кончается клуб. Чтобы вызвать лифт на подземную базу, заберитесь в этой комнате на синюю перекладину под потолком.

Приключения Конрада на базе кончаются тем, что он по неосторожности попадает в плен к пришельцам, и у него отнимают пистолет.

Уровень 5. MAENOC

Для начала необходимо убежать из камеры и найти пистолет - он лежит на земле неподалеку. Теперь наверху, там, где перемещается смертельное силовое поле, необходимо забраться наверх и идти налево - там вы найдете ключ и два исключительно полезных предмета: ручной телепортатор и приемник для него.

Чтобы вернуться обратно, вам придется воспользоваться найденными предметами. Делается это так: возьмите приемник и бросьте его туда, куда вам нужно попасть. После этого примените ручной телепортатор, Конрад исчезнет и перенесется к приемнику.

Этот уровень несложен и прямолинеен, только в конце придется немного повозиться. Конрад добирается до телепортирующего устройства и оказывается на планете пришельцев.

Уровень 6. SULUST

Конрад пробирается в глубь планеты пришельцев. Не забудьте поднять камень на том экране, где находятся четверо синих метаморфов - он понадобится для блокировки

датчика на соседнем экране слева. Кстати, на том же экране, что и датчик, бегает механическая мышь - возьмите ее.

Одну из расположенных дальше на пути дверей вы сможете открыть без ключа - выстрелите в нее из пистолета.

Конрад встречается со смертельно раненым ученым. Ученый передает ему атомную бомбу, а чуть дальше лежит его дневник. Из дневника выясняется, что эксперимент, проводимый ученым, вышел из-под контроля, и единственным оставшимся способом уничтожить пришельцев является возбуждение цепной реакции в ядре планеты пришельцев. Для этого нужно отнести бомбу к специальной площадке под землей.

Последняя подсказка для этого уровня: когда вы окажетесь перед пропастью, не пытайтесь перепрыгнуть ее. Вместо этого вам следует бросить приемник телепортатора в пропасть и перенестись вниз, за ключом.

Уровень 7. NEPTUN

Маленькая хитрость для этого уровня заключается в следующем: в начале уровня, когда вы подниметесь на лифте и расправитесь с двумя метаморфами, оставьте приемник телепортатора, иначе в дальнейшем у вас возникнут большие проблемы.

На этом уровне ваша конечная цель - найти ту площадку, о которой говорится в дневнике, положить туда атомный заряд и дернуть за рычаг. После этого как можно быстрее выбирайтесь наверх и бегите к космическому кораблю (направо до упора). Чтобы попасть в космический корабль, воспользуйтесь расположенным под ним лифтом.



Информация

Название: Flashback ("Возвращение Памяти")
Фирма: Delphine software
Год: 1993
Размер архива: 1.4 Mb
Класс: Динамика, Приключения
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

Приключения Конрада - грозы пришельцев вроде бы закончены, но... такое завершение игры дает совершенно недвусмысленный намек на возможный выход продолжения. Поживем, увидим?

FURY OF THE FURRIES ("ГНЕВ ПУШИСТИКОВ")

Пушистики, обитатели одной из затерянных в космосе планет - довольно странный народец. Внешне пушистик смахивает на меховой шарик с глазами, которые выглядывают откуда-то из дикой растительности, с маленькими руками и ногами. Каждый пушистик сам по себе умеет не так уж много, зато он может принимать форму других пушистиков и таким образом делать то, что они умеют. Жизнь на планете пушистиков была вполне счастливой и идиллической до тех пор, пока из космоса на планету не сел чужой космический корабль.

Гнусный космический пират, управлявший кораблем, похитил вождя пушистиков. Даже самое кроткое создание, если его довести до бешенства, становится опасным и способным на все. К сожалению, идти всем вместе было нельзя - слишком заметно, и на выручку вождя отправился один, самый ловкий и сообразительный пушистик. В игре "Fury of the Furries" ему необходимо преодолеть джунгли, пустыни, кишащие хищными рыбами лагуны и многие другие, не менее опасные места, чтобы в итоге добраться до цели своего путешествия. Планета пушистиков довольно дикая, поэтому на пути смельчака подстерегают разнообразные опасности - местная хищная фауна и всякого рода ловушки. Сложность уровней игры не остается постоянной; чем дальше, тем сложнее приходится пушистику, и дело не только в быстроте реакции - приходится основательно пошевелить мозгами, чтобы раскусить "изюминку" уровня. На каждом уровне игры задача остается постоянной; пушистик должен добраться до выхода на следующий уровень, указателя с надписью "EXIT".

На уровнях иногда можно обнаружить призы, которые помогут пушистику в его задаче. Чаще всего встречаются монетки (если собрать их много, то пушистика ждут дополнительные призы), но иногда попадаются и более ценные вещи, скажем, часы, дающие больше времени для прохождения уровня или даже целые "жизни" - кружки с надписью "1up".

Как уже говорилось, пушистик способен находиться в одной из нескольких форм:

желтая - воин, поражающий противника мощными огненными разрядами.

синяя - пловец, способный плавать под водой и там пускать пузыри - так, чтобы поражать ими противника.

красная - разрушитель, прогрызающий и пробивающий себе дорогу в камне. Разрушитель может грызть стену в горизонтальном направлении или прыгать на камне, дробя его прыжками. К сожалению, ему по зубам не все камни, а только самые непрочные.

зеленая - здесь даже трудно подобрать подходящее слово. В зеленой форме пушистик может выпускать липкую нить, приклеиваться к потолку и стенам, а потом подтягиваться на этой нити. Также в этой форме пушистик может тянуть за собой небольшие объекты.

В любой форме пушистик способен на несколько вещей:

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

- бегать.
- прыгать.
- плавать по поверхности воды (хотя под воду он может опускаться лишь в синей форме).
- толкать отдельно лежащие каменные блоки.
- собирать монетки.
- переключиться в другую форму. Но... вовсе не на каждом уровне доступны ВСЕ формы. А бывает и так, что способность принимать ту или иную форму приобретается и теряется по ходу дела.

После запуска игры и выбора языка, на котором игра будет общаться с вами, на экране появляется главное меню (предполагается, что вы выбрали английский язык):

Replay Previous Game - продолжить игру, начатую ранее. В "Fury of the Furries" нет сохранения игры в произвольный момент - сохранение происходит автоматически через каждые 5 пройденных уровней. Каждый этап игры - пустыня, лагуна, лес и т.д. - состоит из 10 уровней. В игре может сохраняться до 4 независимых игр - Game A, Game B, Game C и Game D.

New game - начать игру заново. Выбирая этот пункт меню, игрок дополнительно выбирает одну из этих упомянутых в предыдущем пункте четырех позиций A, B, C или D; именно в этой позиции будет автоматически сохраняться его игра.



Sounds setup On/Off - включение/отключение звуковых эффектов

Choice of Music Classic/Fun - выбор варианта музыкального сопровождения для игры.

Для управления движением пушистика используются клавиши со стрелками на цифровой клавиатуре справа и клавиша **Space**. В основном клавиши со стрелками перемещают пушистика, но клавиша со стрелкой вниз имеет и дополнительное назначение: если нажать ее, когда пушистик спокойно стоит на горизонтальной поверхности, то пушистик разлетается на множество мелких частиц и готовится к изменению формы. Стрелками вправо и влево можно выбрать нужную форму из тех, что доступны на настоящий момент, а нажатие клавиши **Space** завершает процесс изменения формы.

Клавиша **Space** в обычных условиях позволяет применить специфическую функцию для той формы пушистика, в которой он находится. Иногда для этого требуется нажимать клавишу **Space** вместе с клавишей со стрелкой, чтобы воспользоваться этой функцией в определенном направлении - скажем, чтобы выстрелить в определенном направлении в желтой или синей форме, или чтобы приклеиться к определенной поверхности в зеленой форме, и т.д.

Для того, чтобы "взорвать" пушистика и начать уровень сначала, потеряв одну "жизнь", применяется клавиша **Esc**. Чаще всего ей приходится пользоваться, когда неправильные действия на уровне привели к тому, что пройти его стало невозможно. А клавиша **F10** заканчивает игру, и на экране снова появляется главное меню.

В нижней части игрового экрана отображается вспомогательная информация (слева направо):

- четыре формы пушистика. Белой рамкой выделена та форма, в которой пушистик находится в данный момент. Как уже говорилось, не все формы бывают доступными

в каждый момент; формы, в которые нельзя превращаться, закрашены черным.

- время, оставшееся на прохождение уровня.

- количество собранных монет.

- количество оставшихся "жизней" пушистика.

Информация

Название: Fury of the Furries
("Гнев пушистиков")
Фирма: Kalisto
Год: 1993
Размер архива: 2.6 Mb
Класс: Динамика, Логика
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

GABRIEL KNIGHT ("ГЭБРИЭЛ НАЙТ")

КРАТКОЕ ВВЕДЕНИЕ.

Маленький совет: в начале игры нажмите кнопку HIDE ICON в системном окне, которое имеет вид шкалы с ручкой. Это сделает общее окно всегда видимым. Что мы на нем видим? В правой части 8 символов, изображающих разные действия:

Ботинок - ХОДИТЬ.

Маска - СМОТРЕТЬ.

Вопрос - СПРАШИВАТЬ.

Знак восклицания - ПРОСИТЬ

Вид кисти плашмя - БРАТЬ.

Дверь - ОТКРЫТЬ.

Шестеренки - ИСПОЛЬЗОВАТЬ.

Кисть сбоку - ДВИГАТЬ.

Еще правее - кнопка вызова окна предметов, она имеет вид конверта. При ее нажатии появляется окно, в котором изображены имеющиеся у вас предметы и еще три символа, используемые только в этом окне:

Книга - ЧИТАТЬ.

Дверь - ОТКРЫТЬ.

Маска - СМОТРЕТЬ.

Еще чуть ниже - тоже полезная кнопка - СТРЕЛКА, ей можно выбирать предметы из окна. Выбранный предмет отображается в окне посередине.

Системное окно, упомянутое выше, служит также для восстановления записи игры и выхода из нее и регулирования громкости музыки и звуков, скорости игры, скорости вывод текста.

Описание игры достаточно подробное в начале, к середине и концу становится более поверхностым для увеличения интереса к игре. Если вы решились играть до конца, будьте внимательны к предметам, так как к концу их становится многовато. Итак, любители детективных историй, начнем...

G

DAY 1. ДЕНЬ ПЕРВЫЙ.

ST. GEORGE'S BOOK SHOP. КНИЖНЫЙ МАГАЗИН СВЯТОГО ГЕОРГА.

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

Этот книжный магазин является одновременно и домом Гэбриэла, и поэтому, кроме холла, с которого и начинается игра, еще имеется и спальная комната, но об этом позже. Вот что вы должны сделать в холле:

Используйте БРАТЬ на газету, лежащую на столе, вы ее прочитаете и узнаете о Вуду-

убийствах, то есть об убийствах, совершаемых последователями мрачного, колдовского культа VOODO, ВУДУ. Расследованием этих убийств для своей книги и займется наш герой писатель Гэбриэл Найт.

Используя БРАТЬ, возьмите MAGNIFYING GLASS, УВЕЛИЧИТЕЛЬНОЕ СТЕКЛО, лежащее на том же столе, что и газета, но на правом его краю и TWEEZERS, ПИНЦЕТ, лежащий рядом с УВЕЛИЧИТЕЛЬНЫМ СТЕКЛОМ.

Примените БРАТЬ на книги, стоящие на самой верхней полке, первый раз на книги, находящиеся слева от лестницы, второй - на книги справа. Слева Гэбриэл выберет том немецкой поэзии, GERMAN POETRY, справа книгу о змеях, SNAKE.

У окна, находящегося левее двери, также находится ряд книг, примените БРАТЬ и на них, Гэбриэл посмотрит русско-немецкий словарь, GERMAN/ENGLISH DICTIONARY.

Найдите на экране секретаря Гэбриэла Грейс и примените на нее СПРАШИВАТЬ. После небольшой паузы появится список вопросов, который мы можем ей задать. Из всех них нас интересует только позиция MESSAGES, СООБЩЕНИЯ. Нажав на эту позицию, мы получаем очередное сообщение, которое заканчивается появлением того же списка вопросов. Всего мы должны получить четыре сообщения, после этого Грейс на новые вопросы о сообщениях должна отвечать I'VE GIVEN EVERYTHING TO YOU, Я УЖЕ ВСЕ ВАМ СКАЗАЛА. В результате этих действий на карте появится два новых места POLICE STATION, ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК и GRANDMA KNIGHT'S HOUSE, ДОМ БАБУШКИ НАЙТА. Выход из списка вопросов обратно в холл осуществляется нажатием позиции EXIT, ВЫХОД.

На столе, за которым сидит Грейс, есть кассовый аппарат. Примените на него ОТКРЫТЬ, появится картинка, изображающая отдел для денег. Денег из него вам взять не удастся, так как Грейс категорически против, но слева вы видите красную бумажку, примените на нее БРАТЬ. Этим вы возьмете GIFT CERTIFICATE, ПОДАРОЧНЫЙ СЕРТИФИКАТ, он позволяет его владельцу получить в магазине Гэбриэла бесплатно книг на 20 долларов. После того, как вы возьмете сертификат, автоматически произойдет возврат в холл.

Примените ХОДИТЬ на занавеску, находящуюся в правом верхнем углу экрана, и Гэбриэл пройдет в свою спальню. Вот что нужно взять в спальне:

В туалете на полке вы видите несколько разноцветных баночек, используйте БРАТЬ на розовую, вы возьмете HAIR GEL, ГЕЛЬ ДЛЯ ВОЛОС.

На столике рядом с кроватью при помощи БРАТЬ возьмите FLASHLIGHT, ФОНАРИК.

Пора покидать дом, примените ХОДИТЬ на занавеску, для возврать в холл, а в нем используйте ОТКРЫТЬ на дверь. После этих действий появится экран с картой. Наша цель GRANDMA KNIGHT'S HOUSE, ДОМ БАБУШКИ НАЙТА. Его нет на этой карте, так как это карта квартала, надо перейти к карте Нового Орлеана. Это осуществляется нажатием справа или слева кнопки GREATER NEW ORLEANS AREA MAP, БОЛЬШАЯ КАРТА ТЕРРИТОРИИ НОВОГО ОРЛЕАНА. На появившейся карте найдите и нажмите на GRANDMA KNIGHT'S HOUSE.

GRANDMA KNIGHT'S HOUSE. ДОМ БАБУШКИ НАЙТА.

Первым делом расспросите при помощи СПРАШИВАТЬ бабушку о семье Найтов, для этого выберите строчку KNIGHT FAMILY. После этого эта позиция из списка

исчезнет, но появятся три новые о дедушке HARRISON KNIGHT, отце PHILIP KNIGHT и матери MARGARET TEMPLETON KNIGHT. Расспросите бабушку о каждом члене семье. В результате этих расспросов на карте Французского квартала, где живет Найт, появится новое место ST. LOUSE CEMETRY #1, КЛАДБИЩЕ СВЯТОГО ЛУИСА. Нажав EXIT, прекращаем расспросы.

Вернувшись в гостиную бабушки, применяем ХОДИТЬ на лестницу, ведущую на чердак. Используйте БРАТЬ на SKETCHBOOK, АЛЬБОМ вашего отца. Кроме этого, нас очень интересуют часы, стоящие на сундуке, примените на них ИСПОЛЬЗОВАТЬ. Появится экран, на котором часы будут изображены крупным планом, на них мы видим обычные стрелки и еще шесть кругов с различными изображениями. С помощью ДВИГАТЬ установите на двенадцать часов круг с изображением дракона, оно похоже на человеческое лицо и находится между изображениями сабли и солнечного затмения. Так же с помощью ДВИГАТЬ установите стрелки на три часа дня и заведите ключ у часов. Если вы все сделали правильно, откроется потайной ящик в часах, если ничего не произошло, сделайте все поточнее. В ящике с помощью БРАТЬ возьмите LETTER, ПИСЬМО и PHOTOGRAPH, ФОТОГРАФИЮ.

Теперь надо поработать с найденными документами. Для этого войдите в INVENTORY, ПРЕДМЕТЫ и используйте ОТКРЫТЬ на альбом, ПРОЧИТАТЬ на письмо и СМОТРЕТЬ на фотографию. В результате этого мы получаем информацию, которую лучше обсудить с бабушкой. Для возврата в гостиную примените ХОДИТЬ на лестницу.

Опять используйте СПРАШИВАТЬ на бабушку, в списке вопросов появятся две новые фамилии HEINZ RITTER и SCHATTJAGER, они упоминались в письме. Расспросите бабушку об обеих. Для прекращения расспросов нажимаем EXIT.



Покидаем дом, используя ОТКРЫТЬ на дверь, на карте находим FRENCH QUARTER, ФРАНЦУЗСКИЙ КВАРТАЛ, нажимаем на него, появляется его карта, и нажимаем на POLICE STATION.

POLICE STATION. ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК.

Используйте СПРАШИВАТЬ на дежурного сержанта, спросите сначала о DETECTIVE MOSELY, ДЕТЕКТИВЕ МОЗЛИ, он ответит, что тот находится на месте преступления и не даст информации, где именно. Потом спросите о PHOTOGRAPHS, ФОТОГРАФИЯХ, которые вам обещал дать Мозли. При окончании расспросов сержант даст вам ENVELOPE, КОНВЕРТ с фотографиями.

В INVENTORY используйте ОТКРЫТЬ на конверт, вы получите две фотографии, используя СМОТРЕТЬ, посмотрите их в увеличенном виде, на одной изображена жертва Вуду-убийства, на другой сам лейтенант Мозли.

Следующий пункт нашего расследования...

JACKSON PARK. ДЖЕКСОН ПАРК.

Парк состоит из четырех экранов, вы находитесь в правой нижней его части. Теперь нужно пройти в левую верхнюю часть. Для перехода из части в часть подведите ХОДИТЬ к нужному краю экрана, так что бы курсор принял вид EXIT и нажмите левую кнопку мыши.

В верхней левой части парка находится мим, это человек в черной одежде и с белой маской на лице. Подойдите к нему, и он начнет вас пародировать и ходить за вами,

это то, что нам надо. Возвратитесь в правую нижнюю часть парка, тщательно избегайте двигающихся людей, так как мим может привязаться к ним, в этом случае придется начинать все сначала. Если все прошло успешно, подойдите к полицейскому у мотоцикла, мим начнет пародировать и его. Полицейский возмутится и погонится за ним. Когда они скроются с экрана, подойдите к мотоциклу и примените на него ИСПОЛЬЗОВАТЬ. Гэбриэл воспользуется полицейским радио и узнает, где находится Мозли, после этого на карте Нового Орлеана появится нужное нам место CRIME SCENE, МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ.

Пора покидать парк, для этого примените ХОДИТЬ к нижней части экрана до появления EXIT и нажмите кнопку мыши. Следующий пункт...

CRIME SCENE. МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ.

На этом экране вы увидите местность у берега озера, а также полицейских и труп, лежащий недалеко от дороги. Гэбриэл без вашего участия поговорит с Мозли, осмотрит труп и увидит девушку с именем MALIA GEDDE, Малия Джед, которая проезжала мимо и остановилась спросить, что случилось. После этого труп уберут, и все полицейские, включая Мозли, уедут, оставив Гэбриэла одного. Теперь самое время провести свое расследование.

Первым делом сделайте набросок с подозрительного узора на песке, применив на него взятый из INVENTORY альбом для рисования. После этого в предметах появляется отдельная страничка с данным узором. Также возьмите CLAY, КУСОК ГЛИНЫ, лежащей у самой воды. Теперь как взять предмет, спрятанный более тщательно? Возьмите лупу и применяйте ее для исследования травы у дерева в правой части экрана, вы увидите увеличенное изображение данного участка. Посмотрите внимательно, если ничего нет, отведите курсор в сторону так, чтобы он принял вид EXIT, выйдите из этого участка и посмотрите соседний. Поможет найти то, что надо, увеличение количества очков. Это оказывается SCALE, ЧЕШУЙКА змеи, но ее просто так не возьмешь, необходимо применить на нее пинцет, так же взятый из предметов.

С местом преступления закончено, теперь мы направляемся обратно в полицейский участок к Мозли для получения дополнительной информации об убийствах. Выход с этого экрана находится в середине нижней части экрана, когда вы подведете ХОДИТЬ к этому месту, курсор примет вид EXIT, и вам остается лишь нажать левую кнопку мыши.

POLICE STATION. ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК.

Чтобы пройти к Мозли, не забудьте спросить о нем у дежурного сержанта, нажав в списке вопросов к нему DETECTIVE MOSLY. Только после этого вы можете применить ОТКРЫТЬ на дверь кабинета Мозли. Гэбриэл без вашей помощи дойдет до нее, откроет, войдет внутрь и сядет на кресло перед столом. Примените на Мозли СПРАШИВАТЬ, и вы получите большой список вопросов, нас интересует строчка PATTERNS AROUND BODY, УЗОРЫ ВОКРУГ ТРУПОВ. Задав этот вопрос, вы узнаете, что то, что мы зарисовали в альбом, не единственный узор, кроме него существует OTHER SIX PATTERNS, ОСТАЛЬНЫЕ ШЕСТЬ УЗОРОВ, также расспросите об этом Мозли. Он скажет вам, что вы можете посмотреть их в деле, и даст его вам офицер Фрэнки. Чтобы найти его, примените ОТКРЫТЬ на дверь, Гэбриэл выйдет из кабинета.

Девушка, сидящая за столом, и есть офицер Фрэнки, учтите, что на нее надо применить ПРОСИТЬ, а не СПРАШИВАТЬ. Появится список тем для разговора. Из них надо выбрать CAN YOU GET A FILE FOR ME?, ВЫ МОЖЕТЕ ПРИНЕСТИ ДЕЛО ДЛЯ МЕНЯ? Девушка, вероятно, в курсе, она достанет дело и даст его вам, вы можете посмотреть его в своих предметах, но вам запрещено уносить его куда-либо или делать с него копию. Это не совсем нас устраивает, но для начала вернем его, применив дело на стол. После этого мы мождем свободно вернуться в кабинет Мозли.

Гэбриэл опять сядет в кресло, и вы опять примените СПРАШИВАТЬ на Мозли. Выберите из списка вопросов PHOTOGRAPHS, ФОТОГРАФИИ. Так как вы пишете книгу об этом деле, то вы можете сделать такое предложение A COP/AUTHOR PHOTO MIGHT BE NICE, ХОРОШО БЫ ИМЕТЬ ФОТОГРАФИЮ ПОЛИЦЕЙСКОГО И АВТОРА. Когда вы нажмете на эту строчку, Мозли с радостью согласится и пойдет звать Фрэнки, которая является полицейским фотографом. Когда все будет готово для съемки, вам зададут вопрос о вашей готовности. Среди возможных ответов выберите HOLD ON A SEC WHILE, I GO CHECK MY HAIR, ПОДОЖДИТЕ СЕКУНДОЧКУ, ПОКА Я ПРОВЕРЮ МОЮ ПРИЧЕСКУ, после этого Гэбриэл сам выйдет из кабинета.

Выйдя от Мозли, займемся копированием нужного нам дела. Возьмем дело со стола Фрэнки и применим его на копировальный аппарат, стоящий левее двери в кабинет Мозли. Когда процесс копирования будет завершен, у Гэбриэла в предметах появится копия других узоров. Не забудьте опять положить дело на стол. После этого возвращаемся обратно в кабинет.



Сделав фотографию, Фрэнки уйдет, а друзья опять усядутся на свои места, делать здесь больше нечего, уходите из кабинета и вообще из полицейского участка. Следующее место назначения...

DIXIELAND DRUG STORE. ДИКСИЛЭНД АПТЕКА.

Попав в аптеку, посмотрите на знак, стоящий на прилавке, он находится левее и выше кассового аппарата, это приведет к появлению в ваших вопросах еще одного - ST. JOHN'S EVE, ВЕЧЕР СВЯТОГО ДЖОНА. От продавца в лавке можно узнать, что это один из ритуальных дней в культе Вуду. Так же необходимо применить фотографию убитого, которую нам передал сержант от Мозли, на продавца Вилли. Этим мы спросим его, знает ли он убитого, в ответ мы получим загадочную фразу CABRIT SANS COR, которая также появится в вопросах. Впрочем, продавец будет отказываться, что говорил ее и, нам придется самим узнавать ее значение. Пора возвращаться домой...

BOOK SHOP. КНИЖНЫЙ МАГАЗИН.

Вот наконец Гэбриэл дома, для окончания этого дня достаточно расспросить Грэйс и попросить ее REQUEST RESEARCH, НАВЕСТИ СПРАВКИ. Появится строчка, в которой вы называете имя CHECK OUT MALIA GEDDE, ПРОВЕРЬ МАЛИЮ ДЖЕД. После этого, нажав последовательно I CAN'T THINK OF ANYTHING, БОЛЬШЕ НЕ НАДО СПРАВОК и EXIT в списке вопросов, мы заканчиваем первый день. Грэйс уйдет из магазина домой, вам опять приснится страшный сон, и вот он...

DAY 2. ДЕНЬ ВТОРОЙ.

BOOK SHOP. КНИЖНЫЙ МАГАЗИН.

Проснувшись, Гэбриэл поговорит с Грейс, и та скажет ему адрес Малии Джед, в результате чего на карте Нового Орлеана появится GEDDE ESTATE, ИМЕНИЕ ДЖЕДОВ. Не забудьте прочитать газету, и после нее можно покидать магазин. Пункт назначения...

POLICE STATION. ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК.

Когда вы войдете в участок, вы увидите электромонтера, который возится с чем-то у двери Мозли. Подождите, пока он уйдет, а потом входите, использовав ОТКРЫТЬ на дверцу в барьере. Примените ИСПОЛЬЗОВАТЬ на то место, где возился мастер, это оказывается терморегулятор кабинета Мозли. Установите его значение больше 75, после отодвиньте курсор в сторону, чтобы он принял вид EXIT и, нажав его, вернитесь на экран участка, после этого идите к Мозли.

Зайдя к Мозли, вы увидите, что от жары он снял свой пиджак и повесил его на стул, а на пиджаке висит значок. Как избавиться от Мозли? Для этого надо опять начать спрашивать его, и выбрать из списка вопросов COFFEE, КОФЕ, и Мозли выйдет из комнаты, чтобы принести его для Гэбриэла. И в этот момент вы должны успеть взять значок с пиджака.

Следующее место действия...

JACKSON PARK. ДЖЕКСОН ПАРК.

Как уже говорилось, парк состоит из четырех частей, и, как в первый раз, при входе мы оказывемся в правой нижней части. Пройдите в правую верхнюю часть, вы увидите там художника, который что-то рисует, подождите, пока у него ветром не унесет лист бумаги. После этого пройдите в левую верхнюю часть парка, там вы увидите потерянный листок за оградой статуи, после этого спускайтесь в левую нижнюю часть.

Тут вы увидите продавца гамбургеров, дайте ему GIFT CERTIFICATE, БЕСПЛАТНЫЙ СЕРТИФИКАТ для получения книг из своих предметов, взамен он даст Гэбриэлу свой гамбургер. Но долго он владеть им не будет, дайте гамбургер танцующему мальчику рядом с продавцом. Съев гамбургер, мальчик вас поблагодарит, и вы можете попросить его сделать что-нибудь для вас. Для это примените на него ПРОСИТЬ и выберите из списка следующую просьбу CAN YOU FIT THROUGH THE BARS AROUND THE STATUE, МОЖЕШЬ ЛИ ТЫ ПРОЛЕЗТЬ СКВОЗЬ ПРУТЬЯ ОГРАДЫ ВОКРУГ СТАТУИ? Он, конечно, согласится попробовать и без труда достанет улетевший листок. Но и им не придется долго распоряжаться, пройдите в верхнюю правую часть парка и отдайте художнику. Его радость будет неподдельной, и он тоже будет готов помочь вам. Дайте ему копию шести узоров, сделанную вами в полицейском участке. Он посмотрит их и скажет, что одной части не хватает. Дайте ему рисунок, сделанный на месте преступления у озера. Теперь у него есть все части для составления полного узора, но требуется время, и он просит прийти завтра.

Выход из парка так же, как и в первый день. Пора навестить...

GEDDE ESTATE. ИМЕНИЕ ДЖЕДОВ.

Вы увидите вход в большой белый дом, на двери видна ручка, с помощью которой мы должны постучаться в дом, для этого примените на нее ИСПОЛЬЗОВАТЬ. Дверь откроет дворецкий, не очень желающий пускать вас в дом, он спросит Гэбриэла, что ему надо, нужно ответить I'D LIKE TO SEE MALIA GEDDE, PLEASE, Я ХОЧУ УВИДЕТЬ МАЛИЮ ДЖЕД, ПОЖАЛУЙСТА. Но дворецкий так просто не сдается и спрашивает, по какому делу вы хотите ее видеть. Надо выбрать ответ I DO HAVE OFFICIAL BUSINES, Я ИМЕЮ ОФИЦИАЛЬНОЕ ДЕЛО, но дворецкий требует сказать, что это за дело, и тут нам пригодится полицейский значок Мозли, возьмите его из предметов и примените на дворецкого, тот передаст Малии, что пришел полицейский, и она согласится вас принять. Дворецкий проведет вас в комнату с пылающим камином, куда и придет Малия для разговора. Когда начнете ее расспрашивать, спросите несколько раз о VOODOO, потом о LAKE PONTCHARTRIAN, озере, у которого произошло убийство и где вы ее увидели в первый раз. После этого попробуйте пофлиртовать с ней, нажав FLIRT WITH HER, но Гэбриэл расскажет, что он не полийцейский, и Малия, очень разозлившись, выгонит его из дома.

Чтобы уйти отсюда, просто идите вниз по дорожке. Нас ждет...

VOODOO MUSEUM. МУЗЕЙ ВУДУ.

В музее нас интересует доктор Джон, он стоит в левой части экрана. Начнем его расспрашивать. Во-первых, спросите его о VOODOO, это добавит к вопросам еще две позиции: CURRENT VOODO - СОВРЕМЕННОЕ ВУДУ, HISTORICAL VOODOO - ИСТОРИЧЕСКОЕ ВУДУ. Теперь нам предстоят долгие расспросы: 2 раза спросите его о CURRENT VOODOO, 5 раз спросите о HISTORICAL VOODOO, это должно привести к появлению строчки о MARIE LAVEAU, Марии Лаву, умершей королеве Вуду, и о ней надо спросить 6 раз. Если вы запутались в подсчетах, ориентируйтесь на звук, раздающийся при увеличении очков, он обозначает успех. В результате расспросов, кроме получения информации и получения очков, появится новое место во Французском Квартале - MOONBEAM RESIDENCE, РЕЗИДЕНЦИЯ МУНБИМ.



Следующее место назначения...

ST. LOUIS CEMETRY. КЛАДБИЩЕ СВЯТОГО ЛУИСА.

Поговорите с уборщиком о Марии Лаву несколько раз. При этом в вопросах появится новая строчка OTHER MARKED TOMBS, ДРУГИЕ ПОМЕЧЕННЫЕ СКЛЕПЫ и, спросив его об этом, разговор можно закончить. На стене одного из склепов на этом экране нарисованы красные крестики, это и есть склеп Марии Лаву. Надо сделать копию с них, возьмите из предметов альбом и примените его на стену склепа, Гэбриэл зарисует их, и на предметах появится листок с крестиками. Выход с кладбища непрост, поищите EXIT в левой нижней части экрана.

Теперь пора идти в...

MOONBEAM RESIDENCE. РЕЗИДЕНЦИЯ МУНБИМ.

Мунбим - это имя девушки, которая вас встретит в этом доме, она занимается современным Вуду, и поэтому доктор Джон из музея рекомендовал ее Гэбриэлу. Зададим ей несколько вопросов. Спросите ее о VOODOO, ST. JOHN'S EVE и SNAKE, это добавит в список вопросов ANIMAL MASK, МАСКИ ЖИВОТНЫХ и GRIMWALD,

ГРИМВОЛД - так зовут змею Мунбим. Задайте эти новые вопросы, когда вы спросите о Гримволде, появится большой список просьб Гэбриэла к Мунбим. Надо выбрать WOULD YOU SHOW ME HOW YOU HANDLE GRIMWALD, МОЖЕШЬ ЛИ ТЫ ПОКАЗАТЬ МНЕ, КАК ТЫ ТАНЦУЕШЬ С ГРИМВОЛДОМ. Мунбим с радостью согласится и начнет танец, как только предоставится момент, вы должны взять змеиную шкуру из клетки. Когда закончится танец, дайте Мунбим листок с копией крестиков со склепа Марии Лаву, она переведет его Гэбриэлу, и на листке под крестиками появится их буквенное значение, это можно увидеть, применив ЧИТАТЬ на этот листок в предметах. Теперь осмотрим змеиную кожу. Для этого возьмите в предметах увеличительное стекло и примените его на кожу. Гэбриэл убедится, что Мунбим и Гримволд не имеют отношения к убийству у озера.

Так же, как и в первый день, зайдем в Диксилэнд аптеку...

DIXIELAND DRUG STORE. ДИКСИЛЭНД АПТЕКА.

Когда вы войдете в аптеку, за вами войдет пожилая женщина и начнет разговор с продавцом, вы поймете, что это MADAM CAZAUNOUX, МАДАМ КАЗАНОВ. Теперь ее имя прибавится к списку ваших вопросов. Теперь поговорим с аптекарем, спросите его о ANIMAL MASK, это прибавит еще один вопрос о WILLY JR. ВИЛЛИ МЛАДШЕМ, это маска крокодила, и Вилли скажет вам, что хочет за нее 100 долларов. На этом с аптекой покончено.

BOOK SHOP. КНИЖНЫЙ МАГАЗИН.

Второй день заканчиваем так же, как и первый, только теперь попросите Грэйс навести справки о Мадам Казанов. Когда вы это сделаете, Грэйс так же пойдет домой, и Гэбриэлу снова приснится тот же страшный сон, только с добавлением кривого кинжала, который превратится в переплетенных змей, к чему это - пока не ясно, продолжаем расследование...

DAY 3. ДЕНЬ ТРЕТИЙ.

BOOK SHOP. КНИЖНЫЙ МАГАЗИН.

Когда Гэбриэл выйдет из своей спальни и поговорит с Грейс, она даст ему страницу из справочника, которая должна помочь нам найти мадам Казанов. После этого в магазин придет владелец соседнего магазина Бруно, который давно мечтает купить картину, висящую в магазине Гэбриэла. На ее вопрос о картине надо ответить HOW MUCH WOULD YOU GIVE ME FOR IT, СКОЛЬКО ВЫ МНЕ ЗА НЕЕ ДАДИТЕ. Грэйс будет активно возражать, так как это картина написана отцом Гэбриэла, но он непреклонен STAY OUT OF THIS, GRACE, ЭТО НЕ ТВОЕ ДЕЛО, ГРЭЙС. После этого покупатель предложит 100 долларов, а они нам пригодятся, и поэтому отвечаем FINE, IT'S YOUR, ХОРОШО, ОНА ВАША, и Бруно даст Гэбриэлу 100 долларов. Что еще надо сделать в холле, это прочитать газету, помимо полезной информации это приведет к появлению нового места на карте Нового Орлеана TULANE UNIVERSITY, ТЬЮЛЭЙНСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ. Теперь поговорим с Грейс, задавайте ей вопросы о MESSAGES, сообщениях, пока они не кончатся. После этого в основном списке вопросов появится вопрос о RITTERS PHONE NBR, ТЕЛЕФОНЕ РИТТЕРА, который звонил из Германии и оставил его Грэйс. Спросите ее об этом, и когда вы прекратите расспросы, она даст вам бумажку с номером.

Пришло время сделать несколько звонков, для этого пройдите в спальню, телефон

стоит на столе у входа. Как пользоваться телефоном? Примените на него ИСПОЛЬЗОВАТЬ - появятся кнопки для набора номера и еще три кнопки наверху ON, OFF и MEM. Для набора номера сначала нажмите ON, а потом набирайте номер. Если в чем-то ошиблись, нажмите OFF и повторите сначала. Позвоните сначала Риттеру по телефону 49-09-324-3333, он скажет, что является дядей Гэбриэла и будет настаивать, чтобы Гэбриэл приехал в Германию в свой фамильный дом, но Гэбриэл пока не готов к этому.

Теперь более сложное действие. Посмотрев лист, который нам дала Грэйс, мы видим несколько фамилий Казанов, из них нам нужен номер 555-1280. Позвоните по нему, старая леди не захочет разговаривать, но вы услышали лай и имя ее собаки Кастро, это пригодится. На той же странице напечатана реклама собачьей клиники и ее номер 555-6170, позвоните по этому номеру. На вопрос о цели звонка надо спросить DO YOU HAVE A MADAME CAZAUNOUX AS A CLIENT?, ВЫ ИМЕЕТЕ СРЕДИ КЛИЕНТОВ МАДАМ КАЗАНОВ? Владелица клиники ответит, что да, и спросит, почему вам нужен ее адрес. Надо прикинуться учителем танцев собаки мадам I'AM WORRIED ABOUT CASTRO, HE'S MISSED THREE DANCE LESSONS, Я ВОЛНУЮСЬ О КАСТРО, ОН ПРОПУСТИЛ НЕСКОЛЬКО УРОКОВ ТАНЦЕВ, и ветеринарша, поверив вам, даст нужный адрес, и это приведет к появлению на карте квартала CAZAUNOUX RESIDENCE, КВАРТИРЫ МАДАМ КАЗАНОВ.

Так как мы разжились денегами, пора заглянуть в...

DIXIELAND DRUG STORE. ДИКСИЛЭНД АПТЕКА.

Используйте 100 долларовую банкноту на продавца, он даст вам маску крокодила из магазина и бесплатно баночку с GAMBLING OIL, ВОЛШЕБНЫМ МАСЛОМ ДЛЯ ИГРОКОВ. Теперь пора навестить художника в...



JACKSON PARK. ДЖЕКСОН ПАРК.

Пройдите в правую верхнюю часть парка, где в прошлый раз видели художника. Он и сейчас здесь. Примените на него ПРОСИТЬ, и он отдаст вам целый рисунок, составленный из шести полицейских и одного вашего рисунка.

Теперь пройдите налево, в левую верхнюю часть парка, здесь появился новый персонаж - гадалка. Дождитесь, пока она начнет танцевать, и примените на нее БРАТЬ, она начнет танцевать вокруг Гэбриэла и уронит VEIL, ШАЛЬ на траву, когда она сядет на место, поднимите шаль. В предметах используйте на шаль сначала увеличительное стекло, вы увидите чешуйку змеи гадалки, а потом пинцет, чтобы взять эту чешуйку. Опять же с помощью увеличительного стекла посмотрите на эту чешуйку, она зеленого цвета и тоже не с той змеи, что была у озера.

Верните шаль владелице, в благодарность она начнет читать вам судьбу, нагадает о какой-то опасной и привлекательной женщине, а потом, увидев что-то страшное в вашей судьбе, убежит прочь, на этом с парком на сегодня закончено.

Прямо к парку примыкает ST. LOUIS CATHEDRAL, СОБОР СВЯТОГО ЛУИСА, в него можно попасть с карты, а можно и прямо из парка. Для этого просто идите вверх с того экрана, где сейчас находитесь. Попав в парк, пройдите в комнату к священнику, дверь в нее находится в правой верхней части экрана с изображением собора. В комнате возьмите из шкафа PRIEST SHIRT, РУБАШКУ СВЯЩЕННИКА и PRIEST COLLAR, ВОРОТНИЧОК СВЯЩЕННИКА. Выход из собора - примените ХОДИТЬ к середине левой границы экрана.

POLICE STATION. ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК.

Пройдите к Мозли, он очень зол на вас, но, получив обратно свой значок, он смягчится и разрешит Гэбриэлу остаться. Просто посморите, как Мозли допрашивает Крэша, который видел что-то, связанное с Вуду-убийствами, но он ничего не хочет говорить, и ничего путного от него Мозли не добьется. Говорить с Мозли не о чем, и отправимся в университет.

TULANE UNIVERSITY. ТЬЮЛЭЙНСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ.

Когда вы войдете в зал, в нем начнется лекция о Вуду. Просмотрите ее, правда, в конце лекции привидится гроб, но не стоит обращать внимание. Отдышавшись, Гэбриэл увидит, что зал почти пустой, а те, кто еще остался, расходятся. Нам нужен профессор Харт, который вел лекцию, его можно найти за дверью у кафедры. Он не очень доволен визитом, но его надо спросит о CABRIT SANS COR, он скажет, что это в Вуду значит GOAT WITH HORNS, а проще говоря - человеческие жертвоприношения. Покажите ему фотографию убитого из своих предметов, а после этого расспросите о ST. JOHN'S EVE, ВЕЧЕРЕ СВЯТОГО ДЖОНА, BLACK VOODOO, ЧЕРНОМ ВУДУ и о HUMAN SACRIFICE, ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЯХ. После этих расспросов покажите ему узор, сделанный художником, в предметах рисунок на этой бумажке похож на прицел. Профессор Харт очень заинтересуется им, сделает копию и пообещает помочь Гэбриэлу в его поисках. Судя по всему, это очень интересный узор...

BOOK SHOP. КНИЖНЫЙ МАГАЗИН.

Поручите Грэйс навести справки, нет, не о нужном человеке, а именно о Вуду узоре I HAVE PATTERN, I NEED YOU TO RESEARCH, Я ПОЛУЧИЛ УЗОР, ИССЛЕДУЙ ЕГО.

CAZAUNOUX RESIDENCE. КВАРТИРА МАДАМ КАЗАНОВ.

Чтобы мадам пустила нас внутрь, надо сменить вид, для этого поочередно примените на самого Гэбриэла PRIEST SHIRT, РУБАШКУ СВЯЩЕННИКА, она идет уже с воротничком и HAIR GEL, ГЕЛЬ ДЛЯ ВОЛОС. Ну вот совсем другое дело. Используйте дверной молоток. Мадам Казанов откроет дверь и спросит, кто это, IT'S FATHER MacLAGHLIN TA SEE YE, ЭТО ОТЕЦ МАКЛАУФЛИН ХОЧЕТ ПОГОВОРИТЬ С ВАМИ, подойдет как нельзя кстати, и Гэбриэла пустят в дом.

Прежде чем начать с ней разговор, выберите из предметов кусок глины и сделайте так, чтобы он был в окне предмета. После этого начинайте расспросы, спросите о CABRIT SANS COR, она не знает, что это значит, и спрашивает Гэбриэла о значении, подойдет ответ IT'S MEANS "GOAT WITHOUT HORNS", В ВУДУ ЭТО ЗНАЧИТ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ, теперь в списке появится вопрос о HUMAN SACRIFICE, спросите и его. В результате всех этих действий должен появится еще один важный вопрос о REAL VOODOO QUEENS, НАСТОЯЩЕЙ КОРОЛЕВЕ ВУДУ, после этого появится вопрос о SECRET VOODOO HOUNFOR, СЕКРЕТНЫХ ВУДУ АМУЛЕТОВ, оказывается, у старушки как раз есть такой амулет, это браслет в виде змеи. Она боится его и просит благословить. Когда она даст его Гэбриэлу и появится изображение браслета, переберите правой кнопкой значения курсора до тех пор, пока он не получит значение выбранного ранее куска глины. Нажми им на браслет, этим мы получим его оттиск на глине. Притворившись, что благословил, Гэбриэл отдаст браслет, и можно покинуть мадам Казанов.

ST. LOUIS CEMETRY. КЛАДБИЩЕ СВЯТОГО ЛУИСА.

Кладбище состоит из трех частей, мы стоим на самой левой части. Подведя ХОДИТЬ к центру правой границы экрана, можно перейти на соседнюю часть, пройдите на третью, самую правую часть кладбища. Здесь вы увидите гробницу с именем GEDDE, что-то знакомое, не правда ли? И вот как раз из склепа выходит Малия, оказывается, фамильные склепы у нее и Гэбриэла на одном кладбище, как романтично. Гэбриэл, оказывается, не может без нее жить и намекает на свидание, но она, отказав ему, гордо, но торопливо покидает кладбище. Что поделаешь, но еще не вечер...

NAPOLEON HOUSE. ДОМ НАПОЛЕОНА.

Дом Наполеона - это, оказывается, бар, по логике поговорим с барменом. Спросите его о VOODOO и два раза о BAR PATRONS, ВЛАДЕЛЬЦЕ БАРА, это даст новый вопрос о SAM AND VOODOO, СЭМЕ И ВУДУ. Сэм - это владелец бара, он сидит в нем в сиреневом пиджаке за шахматным столом. Но с ним не поговорить, так как он вечно проигрывает, примените на него GAMBLING OIL, ВОЛШЕБНОЕ МАСЛО ДЛЯ ИГРОКОВ, он заинтересуется вашими заверениями, что это поможет выиграть, и начнет задавать вопросы. Вот что нужно отвечать:

EVER WONDER WHY MARCUS WINS EVERY TIME - ВЫ НЕ УДИВЛЕНЫ, ПОЧЕМУ МАРКУС ВСЕГДА ВЫИГРЫВАЕТ, Маркус - это его соперник.

THIS POWERFUL VOODOO OIL - ЭТО МОГУЩЕСТВЕННОЕ ВУДУ МАСЛО.

THIS VOODOO OIL COULD MAKE A NUN GET LUCKY - ЭТО МАСЛО МОГЛО БЫ СДЕЛАТЬ И МОНАШКУ СЧАСТЛИВОЙ.



Сэм рискнет, глотнет немного этого масла и пойдет играть, вопреки своим ожиданиям он выиграет и устроит бешеный танец от радости. Так как он раньше был ювелиром, самый момент всучить ему слепок с браслета мадам Казанов, он в хорошем расположении духа и пообещает сделать к следующему дню копию браслета.

В тот момент, как Гэбриэл покинет бар, день автоматически закончится, и мы увидим забавную картинку. После возвращения Гэбриэла домой из-за угла выйдет Малия и направится к магазину, слабые попытки Грэйс помешать ей прерваны самим Гэбриэлом, долгий поцелуй и... сон в эту ночь Гэбриэлу не снился.

DAY 4. ДЕНЬ ЧЕТВЕРТЫЙ.

BOOK SHOP. КНИЖНЫЙ МАГАЗИН.

Вчера вы просили Грэйс узнать что-нибудь о Вуду узоре, и она нашла кое- что интересное, это заметка в газете за 1810 год о подобных же узорах, которые находили рядом с убитыми людьми. Грэйс даст Гэбриэлу эту заметку, и она появится в предметах. По традиции прочитайте газету, привлекает внимание гороскоп в ней, в котором говорится о том, что смерть ходит сегодня рядом. Будем осторожнее...

NAPOLEON HOUSE. ДОМ НАПОЛЕОНА.

Сегодня в этом баре делать почти нечего, как только Гэбриэл войдет, он сам заберет у Сэма копию браслета и выслушав, что это ему ничего не стоило, мы можем отправляться дальше.

JOHNSON PARK OVERLOOK. СМОТРОВАЯ ПЛОЩАДКА ДЖОНСОН ПАРКА.

Примените ИСПОЛЬЗОВАТЬ на самый левый бинокль, в нем вы увидите Крэша, которого допрашивал Мозли, разговаривающего о чем-то с барабанщиком. После этого он направляется в собор. Последуем за ним.

ST. LOUIS CATHEDRAL. СОБОР СВЯТОГО ЛУИСА.

Вы увидите Крэша, сидящего на одной из скамеек, он не хочет с вами разговаривать, но если применить на него копию браслета, то его можно будет расспросить. Спросите его о DRUMMERS, БАРАБАНЩИКЕ, которого вы видели со смотровой площадки, он скажет, что тоже замешан в Вуду и передает с помощью барабана какие-то сообщения. Это добавит к вопросам RADA DRUMMERS, так называются барабанные коды Вуду, если спросить Крэша о них, он ничего нового не скажет. Спросим о VOODOO HOUNFOUR, ВУДУ ТАЛИСМАНАХ, к которым, как вы помните, относится и наш браслет, но это, видимо, не очень удачный вопрос, так как Крэш начинает кричать что-то о глазах змеи и умирает. Очень печально, но надо кое-что еще сделать, используйте на него СМОТРЕТЬ - это даст крупный план, используйте ОТКРЫТЬ на футболку Крэша, хоть это и нарушение закона, но пройдет, вы увидите у него на груди татуировку в виде змеи, надо сделать ее копию, применив на нее альбом для рисования, взятый из предметов, это приведет к появлению в предметах листочка с копией татуировки.

При выходе из собора день закончится. После возвращения Гэбриэла домой и ухода Грэйс раздастся телефонный звонок, небольшой и не очень связный разговор. И вот утром следующего дня мы не видим мотоцикл у дверей, и Гэбриэл выходит не из спальни, а входит в дверь. Где он был, вы можете догадаться по тому, что страшного сна опять не было...

DAY 5. ДЕНЬ ПЯТЫЙ.

BOOK SHOP. КНИЖНЫЙ МАГАЗИН.

Войдя, Гэбриэл заберет у Грэйс письмо и дневник от Риттера из Германии. Раздастся звонок, Гэбриэл подойдет, это звонит профессор Харт из университета, он что-то разузнал, и Гэбриэл обещает навестить его.

Теперь разберемся с письмом и дневником, они появились в предметах. Открыв окно предметов, используйте ЧИТАТЬ сначала на письмо, там ничего важного, а потом на JOURNAL, ДНЕВНИК. В нем говорится об одном из Риттеров, который в давние времена влюбился в девушку-рабыню Тетело, которая оказалась колдуньей и, похитив волшебный талисман SCHTTJAGER семьи Риттеров, освободилась и скрылась в неизвестном направлении.

Как обычно, прочитав газету, Гэбриэл узнает, что дело о Вуду-убийствах закрыто, это его не устраивает, пора двигаться дальше, на поиски новых доказательств.

VOODOO MUSEUM. МУЗЕЙ ВУДУ.

Когда Гэбриэл входит в музей, он замечает, что там темновато, кроме этого, на потолке шевелится что-то зеленое, оно сваливается на шею Гэбриэла, этим большим сюрпризом оказывается большая змея, которая начинает методично его душить. Единственное спасение - это быстро применить ИСПОЛЬЗОВАТЬ на выключатель

света у двери, змея, испугавшись, уползает, а появившийся профессор Джон заявляет, что музей закрыт и он ничего не знает. Ну что же, отправимся отдышаться домой.

BOOK SHOP. КНИЖНЫЙ МАГАЗИН.

Когда вы войдете, Грэйс заметит что-то на лице Гэбриэла, снимет и бросит в зеленую пепельницу на своем столе. Помня, что только что случилось, используем пинцет на эту пепельницу. Это оказывается чешуйка змеи, очень похожая на ту, что мы нашли у озера, чтобы точно в этом убедиться, откройте окно предметов, возьмите увеличительное стекло и посмотрите на чешуйку. Небольшая проблема определить, которая из них какая, но нужную вы определите по музыке и увеличению очков, кроме того, эти две чешуйки теперь будут хранится как один предмет.

Кое-что начинает проясняться.

TULANE UNIVERSITY. ТЬЮЛЭЙНСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ.

Сегодня лекции нет, и можно спокойно идти к профессору, однако он не отвечает на приветствие Гэбриэла, и когда тот его трогает, тело профессора бесчувственно падает на бок. Использовав на него СМОТРЕТЬ, мы можем заметить, что лицо профессора Харта очень напоминает лицо погибшего при таких же обстоятельствах Крэша, и это очень тревожно.

Использовав БРАТЬ, возьмите со стола профессора NOTE, ЗАМЕТКУ. Может быть, содержащееся в ней поможет нам в дальнейшем. Уходя из университета, Гэбриэл предупредит охрану о случившемся.

ST. LOUSE CEMETRY. КЛАДБИЩЕ СВЯТОГО ЛУИСА.



Похоже, на стене гробницы Марии Лаву появилиась новая надпись. Сделаем ее копию, применив на стену альбом для рисования. В предметах появится листок с копией этих значков, примените его на тот листок, что переводила нам Мунбим, мы почти полностью переведем его, кроме трех букв, но это уже кое-что, пора написать что-нибудь на склепе самим.

Возьмите кирпич, лежащий здесь же, и, подождав, пока уборщик уйдет, примените его на стену склепа. Справа находится только что переведенный листок, на нем не хватает трех букв, они обозначены знаком вопроса. Вот их значения: в верхнем ряду "Y", в среднем "U" и в нижнем "M". Если поместить курсор в верх экрана, мы увидим там три кнопки: ERASE LETTER, СТЕРЕТЬ ПИСЬМО, пригодится, если напортачили, NEXT MESSAGE, ДРУГОЙ ЛИСТОК, перебирает два имеющихся у нас переведенных листка и EXIT, ЗАКОНЧИТЬ ПИСЬМО. Нажимая на буквы, введите следующий текст "DJ BRING SEKEY MADOULE" и нажмите EXIT. Если все сделано правильно, то вы это поймете по увеличению очков и музыке. Этот текст обозначает приказ загадочного DJ принести на сбор ритуальный гроб из музея Вуду.

POLICE STATION. ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК.

Пройдем в кабинет Мозли, он заявляет, что предполагал приход Гэбриэла из-за закрытия дела. Спросите его о REOPEN CASE, ВОЗОБНОВЛЕНИИ ДЕЛА о Вуду убийствах, но он ответит, что ничем не может помочь, так как нет новых доказательств. Пришло время ему кое-что показать. Примените на него последовательно: узор, восстановленный художником из узоров с места преступления, записку покойного профессора Харта, заметку из газеты за 1810 год о подобных убийствах и две одинаковые чешуйки со змеи, которая чуть не задушила Гэбриэла. Мозли не дурак,

и он согласится возобновить дело при таких доказательствах и даже похвалит Гэбриэла за прекрасную детективную работу. После этого он уйдет из участка, пора и нам уходить. Применив ОТКРЫТЬ на дверь участка, мы выходим из него и одновременно заканчиваем пятый день. Он заканчивается печально, Малия пропала и Гэбриэлу опять снится тот же сон...

DAY 6. ДЕНЬ ШЕСТОЙ.

BOOK SHOP. КНИЖНЫЙ МАГАЗИН.

Когда Грэйс заходит в магазин, она обнаруживает нечто странное и страшное на полу, это кто-то подбросил Гэбриэлу раненую курицу, впрочем, он не теряет присутствия духа и все убирает. Грэйс дает ему книгу RADA DRUM, о барабанных кодах Вуду. Через небольшое время после этого через разбитое окно двери бросят конверт, возьмите его. Применив на него в предметах ОТКРЫТЬ, мы получаем письмо и ключ. Использовав ЧИТАТЬ на письмо (зеленоватого цвета), узнаем, что оно от Мозли, он присылает ключ от своего кабинета, на всякий случай, и просит Гэбриэла держаться подальше от этого дела, так как оно, по его мнению, слишком горячо для новичка.

Прочитайте газету, даже в ней говорится, что сегодня вечер Святого Джона, о котором мы так много всех спрашивали, и гороскоп, как всегда, внушает оптимизм, Гэбриэл или умрет в этот день, или его жизнь круто изменится. Первым шагом к этому будет приобретение им татуировки, для этого надо использовать листок с татуировкой, которую мы срисовали с бедного Крэша, на Грэйс, разговор с ней не так прост:

I'AM GOING TO A PARTY TONIGHT. COSTUME, YOU KNOW, Я ИДУ ВЕЧЕРОМ НА ВЕЧЕРИНКУ. КОСТЮМИРОВАННУЮ, КАК ТЫ ПОНИМАЕШЬ. Грэйс, конечно, не верит и подозревает, что Гэбриэл идет к Малии Джед.

WELL, IF YOU'RE JEALOUS ABOUT MY FILLINGS FOR HER, НУ, ТЫ РЕВНУЕШЬ К МОИМ ЧУВСТВАМ К НЕЙ, добивает Грэйс, и она сделает краской татуировку на Гэбриэле.

Пора навестить нашего барабанщика в парке...

JACKSON PARK. ДЖЕКСОН ПАРК.

Пройдем в правую верхнюю часть парка и применим на барабанщика книгу RADA DRUM, появится экран, который похож на тот, что мы видели на кладбище, делая надписи. Справа страница книги с кодами, слева два окна, верхнее содержит то, что мы выбрали, нижнее то, что барабанит Вуду-барабанщик. Подождите немного, пока не появится несколько строчек. Нам надо разгадать, что говорится в этом сообщении. Первая фраза CALL CONCLAVE, СОЗВАТЬ ТАЙНОЕ СОВЕЩАНИЕ, нажмите на такую строчку, так чтобы она появилось в правом верхнем окне. Теперь подведите стрелку к правой границе страницы книги и подождите, пока она примет вид стрелки направо желтого цвета. Этой стрелкой можно перевернуть страницу. На следующей странице найдите и нажмите TONIGHT, ВЕЧЕРОМ, и снова переверните страницу, на следующей нажмите SWAMP, БОЛОТО. В правом верхнем окне должна быть надпись CALL CONCLAVE - TONIGHT - SWAMP. Из этого понятно, что "вечеринка" состоится вечером на болоте. Если вы ошиблись при расшифровке, нажмите наверху ERASE PHRASE, СТЕРЕТЬ ФРАЗУ и попробуйте снова. Если все правильно сделали, нажмите наверху EXIT и услышите звук прибавления очков. Кроме того, на карте

Нового Орлеана появится новое место BAYOU ST. JOHN, ЛЕС СВЯТОГО ДЖОНА.

Но это еще не все, что надо сделать в парке, пройдите в левую нижнюю часть парка, там находится торговец хот-догами, примените на него ПРОСИТЬ, это приведет к нижеследующему долгому разговору:

SAY, HAVEN'T I SEEN YOU BEFORE? - СКАЖИТЕ, НЕ ВИДЕЛИСЬ МЫ РАНЬШЕ?

YOU SAY YOU USED TO BE AT ROYAL AND CONTI? - ВЫ ГОВОРИТЕ, ЧТО РАБОТАЛИ РАНЬШЕ НА ПЛОЩАДИ РОЯЛ И КОНТИ?

WHY DID YOU LEAVE ROYAL AND CONTI? - ЗАЧЕМ ВЫ ПОКИНУЛИ РОЯЛ И КОНТИ?

WHY DON'T YOU GO BACK HERE? - ПОЧЕМУ БЫ ВАМ НЕ ВЕРНУТЬСЯ ТУДА?

I DEFINITLY THINK YOU SHOULD GO BACK TO ROYAL AND CONTI! - Я НАСТОЯТЕЛЬНО РЕКОМЕНДУЮ ВЕРНУТЬСЯ НА ПЛОЩАДЬ РОЯЛ И КОНТИ!

После всех этих уговоров торговец определенно вернется назад, но зачем это нужно - мы узнаем из следующей главы.

POLICE STATION. ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК.

Войдя в участок, подожите немного, за окнами проедет продавец хот-догов, оказывается, что полиция находится как раз на площади Роял и Конти, и все полицейские побегут покупать себе еду. Нас особенно интересует дежурный сержант, дождитесь, пока он не пойдет на улицу, и очень быстро проделайте следующие ходы: примените ОТКРЫТЬ на дверцу в барьере и примените ключ, который дал Мозли на дверь его кабинета. В результате этих действий вы попадете в кабинет, учтите, что если вы не успеете, второй попытки не будет, и единственное, что можно будет сделать, это восстановить игру, записанную перед этим.



В кабинете Мозли, используйте ОТКРЫТЬ на правый ящик его стола, не путайте с сейфом, он стоит еще правее стола. Когда ящик откроется, используйте на него БРАТЬ, этим мы возьмем два ридиомаяка и сканирующее их устройство, они появятся в предметах. Уходим из участка, при этом Гэбриэл прикидывается, что заблудился, и сержант выгоняет его.

VOODOO MUSEUM. МУЗЕЙ ВУДУ.

Войдя в музей, мы опять увидим доктора Джона, но он нам совсем не нужен, а нужен нам гробик, стоящий у входа, под выключателем, который спас Гэбриэла от змеи. Примените на него один из радиомаяков. После этого действия доктор Джон вспомнит, что музей закрыт, и выгонит Гэбриэла из него.

Для тех, кто не понял, поясню: этот гробик тот самый, который мы приказали от имени DJ принести на тайное совещание, в день Святого Джона, то есть в нынешний день. Куда мы сейчас направимся, комментариев не требует.

BAYOU ST. JOHN. ЛЕС СВЯТОГО ДЖОНА.

Оказавшись на опушке, примените на самого Гэбриэла сканирующее устройство, этим оно включится, и его экран появится в нижнем правом углу экрана. Пришло время походить, не будем говорить, куда и сколько ходить, просто имейте в виду направление, сначала вниз, а потом направо. Следите за красной точкой на экране локатора, и вы придете туда куда нужно. Это окажется полянка, правый край которой освещен светом костров. Нас ждут, но идти туда в плаще некультурно и смертельно

опасно, оденемся по моде. Для этого примените маску крокодила на Гэбриэла, и он оденется, а точнее, разденется, как надо, и пойдет навстречу судьбе.

Как и ожидалось, не все так просто, главарь решил задать пару вопросов брату-крокодилу, вот ответы на них: первый DAMBALLAH и второй ответ OGOUN BADAGRIS. Если интересно, откуда это берется, скажем, эти имена можно увидеть, если в предметах применить ЧИТАТЬ на записку покойного профессора Харта из Тьюлэйнского университета.

После этого начинается веселье с жертвоприношениями, появляется женщина, плящущая в свете костров, и сон Гэбриэла начинает сбываться, кроме того, к своему ужасу, он узнает в этой женщине свою любимую, Малию Джед. Начинается суматоха, Гэбриэл падает, но, слава богу, обходится без финальной картины сна, повешения Гэбриэла, просто появляется заставка седьмого дня. Почему так произошло, узнаем из следующей главы...

DAY 7. ДЕНЬ СЕДЬМОЙ.

BOOK SHOP. КНИЖНЫЙ МАГАЗИН.

Гэбриэл просыпается на своей кровати, и сначала ему кажется, что это был сон, но Грэйс, стоящая рядом, резко опровергает это. Она рассказывает ему, что вечером следила за ним и видела, как он пошел на тайное совещание, и именно она унесла его оттуда, когда он лишился чувств. Гэбриэл вспоминает, что видел там Малию среди поклонников Вуду, и это очень огорчает его. Грэйс говорит, что звонил Риттер из Германии и просил перезвонить, и уходит работать в холл.

Что же, позвоним ему, телефон 49-09-324-3333. Когда будет установлен контакт, следует порасспросить дядю. Сначала спросите о TETELO, той девушке, что похитила талисман SCHATTJAGER, и соответственно появится вопрос о талисмане TALISMAN, его надо задать дважды. Так как Тетела оказалась богиней и воплощается время от времени на Земле, в результате появится вопрос TETELO'S HOMELAND, МЕСТОНАХОЖДЕНИИ ТЕТЕЛО. Дядя ответит, что это в Африке, и остается спросить, где именно в Африке, AFRICA HOMELAND. Гэбриэл заявляет, что вернет талисман, но дядя настоятельно просит приехать его в Германию. Пока отложим решение этого вопроса и выйдем в холл, чтобы прочитать газету. Странно, но в ней ничего не говорится о деле с Вуду-убийствами.

ST. LOUIS CEMETRY. КЛАДБИЩЕ СВЯТОГО ЛУИСА.

Пройдите опять до склепа Джедов, на этот раз крышка кнопки слева от двери открыта, и можно применить на нее ИСПОЛЬЗОВАТЬ, в результате чего Гэбриэл попадет в склеп. Возьмите из предметов фонарик и нажмите им на темноту, появится круг света, нажимая фонариком на другие места, можно двигать круг света, который он образует. Если осмотреть всю стену, на которую падает свет, можно увидеть 9 гробов, образующих квадрат 3Х3. Примените ИСПОЛЬЗОВАТЬ на тот, что в центре, глазам предстанет ужасное зрелище, в гробу лежит друг Гэбриэла, лейтенант Мозли, но не успевает Гэбриэл сообразить, что к чему, как получает удар по голове и падает замертво на пол. Когда он очнется и вспомнит, что видел, снова примените ИСПОЛЬЗОВАТЬ на тот же гроб, сейчас он пуст, и только бумажник лежит в нем, возьмите его. Чтобы выйти на свет, примените ИСПОЛЬЗОВАТЬ на красную кнопку, виднеющуюся справа.

На воле откройте окно предметов и примените ОТКРЫТЬ на бумажник. Как вы и

думали, это бумажник Мозли. Даже после смерти он оказывает Гэбриэлу последнюю услугу, открыв бумажник, тот находит кредитную карточку Мозли AMERICANS REPRESSED. Покидаем это печальное место.

BOOK SHOP. КНИЖНЫЙ МАГАЗИН.

Пройдем в спальню. Теперь, когда деньги имеютя, Гэбриэл может поехать в Германию. Как? Надо позвонить в агенство путешествий, его номер можно найти на той же странице из справочника, по которой мы вычислили мадам Казанов, это номер 585-1130. Представитель фирмы начнет вас спрашивать, вот что надо отвечать:

HOW MUCH A TRIP TO RITTERSBERG, GERMANY - СКОЛЬКО СТОИТ ПОЛЕТ В РИТТЕРСБЕРГ, ГЕРМАНИЯ? Гэбриэлу ответят, что 1400 долларов, и спросят, как будем платить.

CHARGE IT TO MY AMERICANS REPRESSED - СНИМИТЕ ДЕНЬГИ С МОЕЙ КРЕДИТНОЙ КАРТОЧКИ.

В результате этих действий на карте Нового Орлеана появится NEW ORLEANS INTERNATIONAL AIRPORT, МЕЖДУНАРОДНЫЙ АЭРОПОРТ НОВОГО ОРЛЕАНА, и нажав на него, мы покидаем Новый Орлеан и летим в Германию. После небольшого фильма, показывающего перелет и приезд в замок предков, мы оказываемся в...

GREAT HALL. ГЛАВНЫЙ ХОЛЛ.

Здесь нас встречает GERDE, Герда, экономка замка, она рассказывает, что дядя Вольфганг остутствует, но он просил, чтобы она встретила и устроила Гэбриэла. Сказав, чтобы он чувствовал себя как дома, она посоветовала ему пойти и отдохнуть в спальне Вольфганга, наверху лестницы. Чтобы попасть туда, надо применить ХОДИТЬ к левой нижней части экрана.



WOLFGANG BEDROOM. СПАЛЬНЯ ВОЛЬФГАНГА.

Оказавшись в спальне, Гэбриэл не захотел спать, так как еще день, надо его чем-то занять. Примените СМОТРЕТЬ на арку с деревянной дверью, точно под головой льва, там написаны какие-то стихи на немецком. Пока здесь больше делать нечего. В замке мы еще не были в CHAPEL, ЧАСОВНЕ, она находится справа от главного холла, туда и направится Гэбриэл.

CHAPEL. ЧАСОВНЯ.

Примените СМОТРЕТЬ на шесть гобеленов, висящих по три справа и слева от алтаря. Это очень интересно для Гэбриэла, его также интересуют стихи над дверью, пришло время расспросить Герду.

GREAT HALL. ГЛАВНЫЙ ХОЛЛ.

Примените на Герду СПРАШИВАТЬ и выберите сначала PORTAL POEM, СТИХИ НАД ДВЕРЬЮ, она переведет их на английский, в них говорится, что только чистый человек, с чистым сердцем и душой пройдет в эту дверь. Следующий вопрос о CHAPEL PANELS, ГОБЕЛЕНАХ В ЧАСОВНЕ, она ответит, что на них изображена INITIATION CEREMONY, ЦЕРЕМОНИЯ ПОСВЯЩЕНИЯ, которую проходят все молодые Риттеры, чтобы уметь владеть талисманом SCHATTJAGER. Задайте ей вопрос об этой церемонии, но, к сожалению, она ничего не знает о ее подробностях.

Надеюсь, вы уже сориентировались в замке, так как процесс церемонии будет описан одной главой, без разделения на места действия.

INITIATION CEREMONY. ЦЕРЕМОНИЯ ПОСВЯЩЕНИЯ.

Несколько приготовлений перед церемонией. В спальне Вольфганга возьмите со стола CHAMBER POT, ТАРЕЛКУ, а со стены SCROLL, ЗАКЛИНАНИЕ, оно висит ближе к двери. В главном холле возьмите с лестницы, у головы льва DAGGER, КИНЖАЛ, а рядом с Гердой с пола возьмите SALT, СОЛЬ.

Чтобы выполнить церемонию, надо совершить следующие действия:

ПЕРВОЕ, примените ИСПОЛЬЗОВАТЬ на окно в спальне Вольфганга и на снег, находящийся за ним, Гэбриэл должен вымыть им руки. Пока останьтесь в спальне.

ВТОРОЕ, возьмите со стола у входной двери SCISSORS, НОЖНИЦЫ и примените их на Гэбриэла, он отрежет часть своих волос. Пройдите в часовню.

ТРЕТЬЕ, примените CHAMBER POT, ТАРЕЛКУ на алтарь в середине дальней стены часовни, Гэбриэл поставит тарелку на алтарь, после этого используйте SALT, СОЛЬ на тарелку, Гэбриэл положит соль в нее.

ЧЕТВЕРТОЕ, используйте DAGGER, КИНЖАЛ на Гэбриэла, он порежет себе палец и накапает крови в тарелку.

ПЯТОЕ, примените ИСПОЛЬЗОВАТЬ на алтарь, Гэбриэл встанет на колени.

ШЕСТОЕ, примените SCROLL, ЗАКЛИНАНИЕ на стоящего на коленях Гэбриэла, он прочитает его.

Как вы уже догадались, церемония проходит в соответствии с гобеленами в часовне, если все сделано правильно, экран тряхнет, и на этом седьмой день закончится. Гэбриэл не поверил в действенность церемонии, а зря, ночью ему приснился дракон, который долго допрашивал его и проверял на чистоту и в конце сна дал какой-то ключ.

DAY 8. ДЕНЬ ВОСЬМОЙ.

Этот день архикороткий и проходит целиком в замке, поэтому в нем также отсутствует деление на места событий.

Проснувшись, Гэбриэл воскликнет “Что за сон!”, но он неправ, это был не сон, так как на сундучке у кровати лежит тот самый ключ, что ему снился. Возьмите ключ и примените его к таинственной двери в спальне. Дверь откроется, и мы попадаем в секретную библиотеку. Здесь мы должны взять в определенной последовательности пять книг. Во избежание путаницы сначала убедитесь с помощью СМОТРЕТЬ в названии книги, а уж потом с помощью БРАТЬ снимайте ее с книжной полки. Всего полок четыре, одна у левой стены и три у центральной, назовем их правая, средняя и левая центральные. Итак, список:

- внизу средней центральной полки возьмите книгу “PEOPLE'S REPUBLIC OF BENIN”, книга о народе республики Бенин.
- с правой центральной полки возьмите книгу “THE PRIMAL ONES”.
- с полки у левой стены возьмите “ANCIENT ROOTS OF AFRICA”, книга о древних корнях в Африке.
- с левой центральной полки возьмите “SUN WORSHIPPERS”, книга о культах поклонения Солнцу.
- внизу правой центральной полки возьмите книгу “ANCIENT DIGS OF

AFRICA", книга о древних курганах в Африке.

Похоже, последняя книга очень заинтересовала Гэбриэла, так как он открыл одну из страниц, на фотографии древнего кургана, который очень напоминает кольцо-в-кольце, о котором мы уже слышали ранее. Эта книга добавляется к предметам Гэбриэла, теперь он знает, где Вольфганг, и готов лететь в Африку. Но как туда попасть? Нам поможет Герда, применив на нее книгу, мы объясним ей, что Вольфганг в беде и надо лететь в Африку. Она спросит насчет денег, и вот что надо ответить: WE CAN USE MY CREDIT CARD, МЫ МОЖЕМ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ МОЕЙ КРЕДИТНОЙ КАРТОЧКОЙ. (Бедняга Мозли продолжает помогать Гэбриэлу). После небольшого фильма, рассказывающего о путешествии Гэбриэла в Африку, начинается...

DAY 9. ДЕНЬ ДЕВЯТЫЙ.

CIRCULAR CAVES, КРУГОВЫЕ ПЕЩЕРЫ.

Когда Гэбриэл выйдет из машины, примените ХОДИТЬ на круглый курган вдали, он окажется в пещере. Всего таких пещер 12. Входная пещера имеет номер 6. Все пещеры расположены по кругу и имеют номера, как часы. Налево от 6 номера увеличиваются, направо уменьшаются, для ОРИЕНТИРОВКИ на местности, идя в верх экрана в пещере - идем НАЛЕВО или по часовой стрелке, идем вниз экрана - передвижение НАПРАВО, против часовой. Более подробно, зачем это нужно знать - позже. Сейчас выполните первое задание, обойдите все пещеры и, применяя БРАТЬ, возьмите 10 плиток, кроме того, в пещере с дверью и лицом на нем возьмите SNAKE ROD, ЗМЕИНЫЙ ЖЕЗЛ, кстати, это пещера имеет номер 7. В предметах, используя СМОТРЕТЬ, рассмотрите каждую, на них нарисованы змеи, и их количество обозначает номер пластинки, кроме 8, которая больше похожа на концентрические круги, чем на змей. Вывод прост: пройдите все пещеры и установите каждую плитку на свое место. Последняя подсказка: 7 и 12 плитки не снимаются, и используя СМОТРЕТЬ, можно легко сориентироваться. Если все поставлено правильно, небесная музыка увеличения очков будет вам наградой.



Второе задание немного, скажем, на порядок, сложнее первого. Пройдите в пещеру 3, и СРОЧНО запишитесь. После этого используйте змеиный жезл на плитку с номером. Немного тряхнет и... нервные и дети, отойдите от монитора, дело не только в том, что мумии начали оживать и кидаться на Гэбриэла, не в том, что они, достигнув его, убивают на месте, а в том, что вам из пещеры 3 надо добежать в пещеру 7, конечно, по часовой стрелке (камикадзе могут попробовать и против). Трудно здесь дать какие-то советы, но попробуем.

Пещеру 3 успеваете пробежать без проблем, нажимая на выход вверх из пещеры, то же относится и 4, но в 5 мумия стоит прямо перед выходом, только финт влево или вправо, а потом сразу рыврк на выход может спасти положение. В 6 мумий уже три, но успев нажать ИСПОЛЬЗОВАТЬ на лиану, вы попадаете в нужную пещеру, и тут с неба на подмогу приходит дядя Вольфганг, пока он отвлекает мумий, примените змеиный жезл к плитке на стене. Мумии остановятся, дверь начнет закрываться, но дядя успеет проскочить к племяннику.

И вот мы во внутренней комнате этого кургана. Пройдите налево, там вы увидите круглый стол, внутри которого и находится талисман. Как же его достать? Используйте поочереди БРАТЬ на два железных прута, висящих на стене за столом, хотя у Вольфганга нелады с сердцем, но он поможет племяннику вставить эти прутья в стол. Теперь примените на торчащие прутья ИСПОЛЬЗОВАТЬ, Гэбриэл и дядя

попробуют что-то сделать, но у них ничего не получится. Дядя заведет разговор о наследстве, о замке, Гэбриэл спросит, что же все-таки делать, и Вольфганг отошлет его в левую часть этой комнаты, якобы вырезать сердце у мумии, и как только вы попробуете использовать кинжал на мумию, произойдет нечто непонятное, но в результате сердце дяди Вольфганга окажется на чертовом столе и Гэбриэл сможет достать SCHATTJAGER, волшебный талисман семьи Риттеров, Гэбриэл поклянется отомстить Тетело...

На этом девятый день кончается, в заключительном фильме этого дня мы видим, как Гэбриэл возвращается в Новый Орлеан и как что-то сильно напугало Грэйс...

DAY 10. ДЕНЬ ДЕСЯТЫЙ.

BOOK SHOP. КНИЖНЫЙ МАГАЗИН.

Когда вы вернетесь домой, первое, что бросается в глаза, это отсутствие Грэйс. На ее столе лежит записка, возьмите ее. Какой кошмар, это записка от Малии, в которой она рассказывает, что Тетело похитила Грэйс и требует медальон обратно. Не успев толком понять это, Гэбриэл вздрагивает от шума из спальни, и из нее выходит... не кто иной, как Мозли собственной персоной. Выясняется, что он сам спрятался в склепе и стукул Гэбриэла по голове. Друзья рады встрече и идут в спальню, строить планы по захвату поклонников Вуду. Вот главные темы разговора:

GRACE - обсудить спасение Грэйс.

VOODOO HOUNFOUR - обсудить использование амулетов Вуду против преступников.

FILL ME IN - Гэбриэл просит рассказать, что было с Мозли в эти дни.

FILL HIM IN - Гэбриэл рассказывает о своих приключениях.

MAKE PLAN - придумать план действий, он сводится к следующему: Гэбриэл проникает в гнездо преступников, оставив при входе радиомаяк, а Мозли найдет Гэбриэла, используя сканирующее устройство.

Уходя из магазина, не забудьте почитать газету.

ST. LOUIS CATHEDRAL. СОБОР СВЯТОГО ЛУИСА.

Гэбриэл заподозрил собор, еще тогда когда в нем умер Крэш, пришла пора его проверить. На левой стене собора две исповедальни, зайдите в правую (от двери между ними). На задней стене, в правом верхнем углу, имеется подозрительно знакомая дырка. Используйте на нее змеиный жезл, опять характерно тряхнет, используйте жезл и радиомаячок на скамейку, этим вы спрячете их для Мозли. Теперь можно выходить из исповедальни.

Исповедальня оказалась лифтом в подземелье под собором, и она вернулась наверх. Вы окажетесь в подозрительном тамбуре, выход из него - применить ИСПОЛЬЗОВАТЬ на кнопку у двери напротив, таким способом открываются и остальные двери (кроме дверей с замком). Вы окажетесь в коридоре, Вуду очень любят часы, и поэтому в этом коридоре 12 комнат и церемониальная комната в середине. Определить, где какой номер, можно, используя СМОТРЕТЬ на табличку над дверью.

Пройдите в комнату 7 и возьмите две маски и две церемониальных одежды Вуду, пригодится для маскировки. В предметах у вас будет два комплекта.

Пройдите в комнату 4, осмотритесь вокруг, обратив особое внимание на доску,

висящую на стене. Возьмите со стола черную книгу и прочитайте ее в предметах, в ней находятся клички поклонников Вуду.

В комнате 2 сидит доктор Джон, он же DJ, как уже многие догадались, и он караулит ключ, который нам нужен. Чтобы его выманить, пройдите в церемониальную комнату и примените ИСПОЛЬЗОВАТЬ на барабаны. Появится почти такой же экран, как и когда мы разгадывали сигналы барабанщика в Джонсон парке. Выберите строчку "SUMMON", ВЫЗВАТЬ, она появится в правом окне, затем нажмите кнопку NEXT BOOK, СЛЕДУЮЩУЮ КНИГУ и выберите барабанный код BROTHER EAGLE, БРАТА ЯСТРЕБА, после этого нажимайте EXIT. Гэбриэл отбарабанит вызов доктора Джона, и теперь можно бежать в комнату 2, постарайтесь не встретится с братом ястребом по пути. В комнате 2 хватайте ключ на стене и быстро убегайте оттуда.

Ключ открывает несколько комнат, например, в комнате 1 вы можете пограбить деньги из богатого хранилища Вуду, берите их, пока можете, а в комнате 11 можно увидеть мини-морг этой братии с многочисленными трупами.

Но главный интерес представляет комната 8, в ней вы, наконец, найдете Грэйс, в тот самый момент, как вы войдете туда, загремят барабаны и в комнату влетит Мозли. Примените талисман на Грэйс, и она очнется, все трое разработают план освобождения прямо на церемонии жертвоприношения, с Грэйс в роли овечки. Примените маску с одеждой, сначала на Мозли, а потом на Гэбриэла. Через некоторое время войдет доктор Ястреб, чтобы отнести Грэйс на алтарь, заодно туда пройдут и двое новых братьев.

И вот, наконец, финальная сцена игры. Когда Тетело, она же Малия Джед, занесет кинжал над Грэйс, примените на нее талисман. Грэйс отскочит, но ее собьет с ног доктор Джон. Перекиньте талисман Мозли, и в этот момент Тетело схватит Гэбриэла, вы должны успеть схватить STONE IDOL, КАМЕННОГО ИДОЛА, это приведет к открыванию церемониального алтаря и падению туда Малии.

С этого момента у вас два выбора: или убить Малию кинжалом, или вытащить ее из пропасти. Выберите, что вам нравится, и смотрите финальную сцену...

Информация

Название: Gabriel Knight ("Гэбриэл Найт")
Фирма: Sierra
Год: 1993
Размер архива: 15.9 Mb
Класс: Приключения
Видео: VGA
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 4 MB
Процессор: 386

GOBLINS ("ГОБЛИНЫ")

Народная фантазия, как водится, изображает гоблинов злыми и уродливыми карликами, и эта традиция выдержана во многих играх с фэнтези-сюжетом. А вот в играх французской фирмы "Coktel Vision" гоблины совсем другие - красавцами их назвать трудно, но они по своему очень симпатичны.

Игра "Goblins" положила начало целому игровому сериалу; на настоящий момент вышло три игры о гоблинах. Как ни странно, герои у них разные, да и сами игры сильно отличаются; сходство в основном заключается в превосходном графическом исполнении, юморе и нестандартности предпринимаемых действий. Следует отметить, что фирма "держит марку", и каждая последующая игра сделана еще лучше, чем ее предшественники.

По сравнению с другими играми жанра "quest" у "Goblins" есть несколько характерных свойств. Игра четко делится на последовательно проходимые уровни. Место действия здесь ограничено ОДНИМ экраном, и продвинуться дальше в игре можно только после совершения всех необходимых действий. Игрок перестает мучиться вопросом: "А все ли я сделал? Или, может, где-то чего-то упустил?" и может быть твердо уверен: здесь, на этом самом экране, он должен как следует пошевелить мозгами, и все необходимое у него имеется.

Как становится видно из заставки, в королевстве гоблинов возникла неожиданная и неприятная проблема: король гоблинов попал под власть злого колдуна. Колдун различными способами мучает изображающую короля куклу - втыкает в нее булавки, щекочет перышком и так далее. Понятно, что король не может сосредоточиться на государственных делах, и королевству угрожает упадок.

Спасти короля поручено троим достойным гоблинам; каждый из них умеет делать только что то одно, но зато делает это хорошо

Один - плешивый и бородатый - умеет колдовать, превращая предметы или изменяя их свойства; в дальнейшем мы будем условно называть его "Маг", поскольку имен гоблинов история не сохранила. Другой занимается разного рода физической деятельностью: влезть куда-нибудь, стукнуть, дернуть и так далее. Будем называть его "Атлетом", вы легко узнаете его по рожкам на голове и зверскому выражению физиономии. Наконец, третий гоблин может брать разные предметы и использовать их; назовем его "Пользователем". Название явно длинновато, однако ничего лучшего в голову не приходит.

Действиями этой команды и придется руководить игроку. В начале игры сами гоблины понятия не имеют, что им делать дальше, поэтому им крайне необходимо попасть на аудиенцию к волшебнику за наставлениями...

Для управления гоблинами абсолютно необходима мышь. Общая идея такова: на любой момент игры один из гоблинов является "текущим", то есть все команды игрока будет выполнять именно этот гоблин. Каждому из троих гоблинов можно отдавать

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

приказы двух видов:

- перейти на другое место, указываемое мышью.
- использовать на этом месте свое “фирменное” свойство.

Кроме этого, “Пользователь” может подбирать предметы и бросать их на землю.

Когда вы выберете нужную вам функцию, то просто щелкаете левой клавишей мыши в любом месте экрана; гоблин, скорее всего; сам сообразит, чего вы от него хотите. А если не сообразит - недоуменно пожмет плечами, и вам придется поискать другое решение.

У левой клавиши есть еще одно применение. Если вы отдаете приказ на перемещение гоблина и будете удерживать клавишу нажатой, то гоблин будет двигаться в ускоренном темпе.

Перебор функций выбранного на данный момент гоблина осуществляется нажатием правой клавиши мыши. Курсор мыши при этом меняет форму; когда курсор принимает вид стрелки, будет отдана команда на передвижение гоблина, а когда курсор принимает вид кулака, гоблин будет применять свое особое свойство. Для “Пользователя” есть еще одна форма курсора (рука), она применяется для взятия или оставления предметов.

Переключаться между входящими в отряд гоблинами можно двумя способами.

- щелкнуть левой клавишей мыши на том гоблине, который вам нужен - он автоматически станет “текущим”, что можно проверить появлением его физиономии на белом кружке в самом низу экрана.
- щелкнуть клавишей мыши на белом кружке внизу, и там появится изображение другого гоблина. Так вы можете выбрать того, кто вам нужен в настоящий момент.



Нижняя часть экрана отведена под разного рода служебные нужды. Кроме белого кружка с изображением текущего выбранного гоблина, о котором только что говорилось, там расположен индикатор здоровья вашей команды - длинная горизонтальная полоска через весь экран. Здоровье убывает от принятия критически неправильных решений, а восстанавливается всего в одном месте. Но если учесть, что вы всегда сможете переиграть сначала уровень, где потеряли здоровье, то показатель здоровья не так уж критичен для прохождения игры.

После успешного завершения каждого уровня на экране появляется пароль, его стоит записать. Если в дальнейшем вы введете этот пароль при запросе на загрузку игры, то игра будет восстановлена с того момента, когда пароль был сообщен, и уровень здоровья будет тем же самым (информация о величине здоровья содержится в самом пароле).

Основная часть экрана изображает текущий уровень и находящихся на нем гоблинов. Здесь игрок с помощью мыши отдает гоблинам свои распоряжения и видит их результаты. Весь низ экрана отведен под вспомогательную информацию и общие функции - загрузку уровня и выход в DOS.

На полочке внизу справа будут появляться найденные вами волшебные предметы; пользоваться ими все равно нельзя, это просто информация для забывчивых игроков. В начале игры на полочке предметы уже изображены, но это просто указание на то, что вы должны сделать в будущем.

Внизу слева, в оранжевом прямоугольнике, будет указано, какой предмет в настоящее время находится в имуществе у "Пользователя".

Щелчок клавиши мыши на черепе (правый нижний угол) вызывает небольшое меню, в котором вы можете ввести пароль для загрузки конкретного уровня (LOAD) или выйти из игры (EXIT). Кнопка CANCEL снова возвратит вас к игре.

Мы приведем полное решение для "Goblins", но пользоваться им рекомендуется только в случаях полной безнадежности. Игра сделана так, что даже результаты ошибочных действий могут быть очень забавными и неожиданными, так что не стоит лишать себя даже части удовольствия.

Перед описанием каждого уровня приведен код, который необходимо ввести для перехода на этот уровень с полным здоровьем.

(без пароля)

Гоблины стоят перед домом волшебника, но... войти вовнутрь не удается, волшебник не принимает. Атлет бьет по каменной арке ворот, и с укрепленной на воротах головы падает рог. Пользователь берет рог и дует в него, от звука с дерева падает ветка. Маг заколдовывает лежащую на земле ветку и превращает ее в кирку. Пользователь берет кирку.

VQVQFDE

Пользователь временно кладет кирку на землю. Маг заколдовывает крайнее справа яблоко, а Атлет ударом сбивает его на землю. Пользователь берет упавшее яблоко и бросает его в провал в мосту. То же самое повторяется и со вторым яблоком слева. Яблоки затыкают дыру в мосту, Пользователь может снова взять кирку и ударить ей по блестящему камешку в расщелине. Из расщелины выпадает спрятанный бриллиант, и Пользователь берет его.

ICIGCAA

Пользователь применяет бриллиант на двери дома волшебника.

ECPQPCC

Наконец гоблины оказались в доме волшебника, теперь осталось привлечь к себе внимание хозяина. Пользователь кладет бриллиант и берет со стола слева ДАЛЬНЮЮ банку. Он применяет банку возле правого растения; растение съедает вылетевшую из банки муху и в дальнейшем не станет обижать гоблинов. Маг заколдовывает левое растение, а Атлет влезает на стол по выросшему стеблю. Ударом Атлет сбивает со стола большую книгу. Пользователь снова берет бриллиант, взбирается на стол по книге и кладет камешек в руку волшебника. В полу открывается люк, на нем нужно щелкнуть клавишй мыши.

Чтобы спасти короля, по словам волшебника, необходимы три магических предмета: паучий эликсир, подземный гриб Эйрена и плешивое растение. Гоблины отправляются на поиски...

FTWKFEN

Маг заколдовывает малоприметный штырек у подножья каменной головы в нижнеи правой части игрового экрана. Атлет взбирается по выросшему стержню на площадку и бьет каменную голову в правый глаз. Пользователь становится на высунувшийся язык. Маг идет к саркофагу и заколдовывает "вилку" над саркофагом, после чего, не

теряя времени, бежит к Пользователю и становится на язык рядом с ним. Атлет снова дает каменной голове в глаз, и язык возносится кверху - гоблины оказываются вне досягаемости кошмарной одноглазой мумии из саркофага. Мумия до смерти напугает стража и вернется на свое место в саркофаге. Атлет в третий раз бьет каменную голову, гоблины на языке спускаются, и Пользователь подбирает брошенный стражем гриб Эйрена. Гриб появляется на полочке, он не занимает места среди имущества.

Маска на этом уровне подброшена для отвода глаз; можно, конечно, взять ее и попробовать показать стражу до вызова мумии, но к успеху это не приведет.

HQWFTFW

Атлет взбирается по толстой центральной паутине наверх и тянет за одну из двух меньших паутин. За какую именно? Здесь выбор чисто случаен, так что положитесь на везение - или на возможность пройти этот уровень сначала. Когда Атлет потянет за "правильную" паутину, паук поднимется кверху и позволит Пользователю подобрать пистолет. Пользователь стреляет из пистолета под спящим паучком слева, недовольный паучок уходит. Пользователь берет подушку и кладет ее под большим пауком в центре. Маг заколдовывает большого паука, и на мягкую подушку выпадает флакон паучьего эликсира. Пользователь берет эликсир, снова подбирает пистолет и стреляет под пауком, который загородил выход.

DWNDGBW



Осталось найти только один предмет, плешивое растение. Маг силой своего искусства переносит мешок с семенами поближе, и Пользователь может взять его. Атлет становится рядом с пугалом. Пользователь засевает грядку семенами. Необходимо как можно быстрее переключиться на Атлета и при появлении прожорливых птиц стукнуть по пугалу; напуганные птицы улетят. Если фокус не удался из-за промедления, его придется повторить - птицы съедят посевы. Когда семена будут спасены от птиц, Маг заколдовывает правую тучку; дождик увлажнит почву, и плешивое растение мгновенно вырастет. Пользователь берет его. Из воздуха материализуется волшебник, Пользователь идет к нему, чтобы отдать предметы.

Нехорошо быть излишне доверчивым; оказывается, волшебник и был тем злым колдуном, что мучил короля! А гоблины только помогли ему, за это он "всего лишь" заточил их в подземелье. Ситуацию срочно нужно исправлять.

JCJCJHM

Волшебство Мага временно оживляет скелет, и тот теряет косточку. Маг превращает косточку в флейту. Пользователь берет флейту и играет на ней перед свернувшейся в клубок змеей (в левой части экрана). Змея вытягивает шею, и по шее Атлет влезает наверх. Большую красную кнопку нажимать, конечно, не следует уж слишком она заметная, чтобы приносить пользу. Маг и Пользователь поочередно должны встать на край качающейся доски в правой части помоста, а Атлет ударом сбрасывает сверху камни; доска подбрасывает стоящего внизу гоблина наверх. Наконец, наверху оказываются все трое гоблинов.

ICVGCGT

Пользователь аккуратно обходит дремлющего крокодила, подбирает мясо и использует его на дупле дерева.

LQPCUJV

Пользователь применяет мясо на дупле, затем берет сачок. Маг подходит к коротенькой веточке с тремя шевелящимися листиками и заколдовывает ее, после чего становится на край выросшей ветки. Атлет становится на камень и дергает ветку за выступ внизу, Маг взлетает наверх и заколдовывает пробку. Теперь точно таким же способом нужно забросить наверх и Пользователя; он кладет сачок, берет пробку и затыкает ей центральную дыру в стволе дерева, потом берет сачок и становится рядом со второй дырой. Атлет подходит к дуплу внизу, откуда время от времени выглядывает птица, и бьет птицу. Пользователь должен успеть поймать вылетевшую птицу сачком.

HNWVGKB

Пользователь снова осторожно обходит крокодила и показывает ему птицу. Крокодил приходит в радостно-возбужденное состояние, и Магу удается заколдовать его, опять же не приближаясь слишком близко. У крокодила вырастают крылышки, и он возносится в небеса. Атлет ударом открывает дверь в чулан (осторожно, не перепутайте с дверью в дом колдуна!).

FTQKVLE

В чулане Пользователь берет с пола перо и щекочет им пятку скелету, потом кладет перо на пол, и Маг превращает перо в мухобойку. Пользователь берет погремушку в правой части экрана и использует ее на руке скелета, рядом с ключом. Пока скелет развлекается с погремушкой, Пользователь берет ключ и отдает его заточенному в клетке существу, потом подбирает мухобойку, забирается на верхнюю полку и начинает охоту за мухой. Когда он прихлопнет муху, Маг превращает ее в дротик. Пользователь берет дротик и кидает его в портрет колдуна на стене, открывается тайник; из него Пользователь берет волшебную куклу, изображающую короля. Затем он берет эликсир невидимости (это самый левый флакон).

DCPLQMH

Гоблинам необходимо как-то выбраться из дома колдуна. Маг заколдовывает корягу, а Пользователь берет вместо эликсира птичий манок и применяет его на гнезде с яйцами, после чего снова подбирает эликсир. Маг и Атлет подходят к гнезду. Когда птица улетит, Атлет бьет по выпрыгнувшему яйцу, а Маг заколдовывает птенца. В результате перелета Маг окажется в безопасной зоне по другую сторону. Он заколдовывает клаксон, что лежит поперек прохода у калитки; нужно соблюдать осторожность, чтобы не попасться на глаза колдуну. Пользователь подходит поближе к проходу и применяет эликсир невидимости. Пока эликсир действует, Пользователь бежит к морковке, берет ее и применяет на мышиной норке. Атлет становится поближе к проходу, а Маг превращает показавшуюся из норы мышку (во что? Ни за что не догадаетесь, пока сами не посмотрите...). Пока колдун отвлекся, Атлет быстро перебегает направо к остальным гоблинам.

EWDGPNL

Маг насылает чары на плоский камень - вырастает лестница. Пользователь берет палку и сует ее в небольшое отверстие на поверхности большой и плоской каменной плиты, появляется лейка. Пользователь берет лейку и поливает растущие морковки. Абсолютно необходимо полить третью справа и первую слева морковки, все остальные морковки служат исключительно для развлечения. Маг заколдовывает эти морковки,

Атлет ударом сбивает ключ, а Пользователь берет ключ и применяет его в замочной скважине.

TCNGTOV

Пользователь берет спички в правом нижнем углу и кладет их возле пушки. Атлет бьет по куче ядер, а потом - по стволу пушки, так, чтобы ствол был расположен вертикально. Пользователь берет ядро и заряжает им пушку, Атлет снова ударом возвращает ствол пушки в вертикальное положение. Пользователь берет спички и поджигает пушечный фитиль, выстрел сбивает с потолка морковку. Пользователь разжигает спичками очаг под котлом, берет морковку и заряжает ей пушку. Теперь снова нужно выстрелить из пушки - на этот раз не ядром, а морковкой, но ствол при выстреле должен быть в ГОРИЗОНТАЛЬНОМ положении. Морковка попадает в суп, и волшебник Шедвин просыпается. С потолка нужно сбить ядром еще одну морковку (точно так же, как это уже было сделано), Маг превращает упавшую морковку в слуховую трубу. Пользователь берет трубу и использует ее на ухе Шедвина; разговор приводит к появлению палки. Пользователь берет палку и ударяет ей в гонг, после чего подбирает появившийся маятник.

TCVQRPM

Пользователь берет маленький камешек и кладет его в перекрестие в правой части экрана. Маг дважды колдует на камешек, и появляется лестница. Поднявшись наверх, Маг превращает самую маленькую пальму (самую левую) в кирку, а Атлет ударом сбивает кирку вниз. Пользователь берет маятник и применяет его на земле до тех пор, пока маятник не начнет дергаться в некотором месте. Тогда Пользователь берет кирку и многократно долбит землю в этом месте, пока в земле не появится вход в подземелье.



IQDNKQO

Атлет выбивает из поленницы деревяшку, а Пользователь берет его и применяет на капкане. Капкан захлопнется, а деревяшка останется; Пользователь кладет ее на землю, а Маг превращает деревяшку в баллончик аэрозоля. Затем Маг спускается вниз и магией подтягивает поближе мешочек с семенами; при этом он должен проделать все очень быстро, чтобы дракон не успел плюнуть в него огнем. Пользователь берет аэрозоль и кладет его рядом с поленницей, потом спускается и берет семена. Дальнейший маневр требует сноровки и ловкости: нужно посеять семена, успеть положить мешок и подобрать аэрозоль, и, наконец, аэрозолем опрыскать прибежавшую ногу, когда нога ненадолго задержится над семенами. Парализованную аэрозолем ногу Пользователь берет и кладет на ровную площадку перед драконом. Драконий огонь поджаривает ногу, Пользователь берет получившийся бифштекс и предлагает его зубастому мостику в центре. Мостик насытится, и Пользователь сможет пройти по нему направо, взять кинжал и поставить его перед драконом. Когда рукоятка кинжала загорится, Пользователь снова берет кинжал.

KKKPURE

Пользователь поджигает кинжалом маленький кружок на груди у статуи Безмятежности, после чего становится статуе на правую руку, берет ключ и, перейдя на левую руку статуи, использует ключ на голове. На правой руке открывается пространственный проход, туда нужно провести всех троих гоблинов.

NGOGKSP

Атлет ударом выбивает банан из связки. Пользователь берет банан и применяет его перед мрачной, насупленной фигурой. Вслед за этим он по очереди берет и применяет там же мыло и фальшивый нос. Его усилия ненапрасны - фигура приходит в хорошее расположение духа, и Пользователь может взять заклинание смеха. Маг заклинанием открывает решетку в глубине экрана.

NNGWTTO

Настало время обзавестись чудодейственным оружием для последнего боя с колдуном. Маг заколдовывает конец рычага, торчащего из земли перед скульптурой воина. Атлет бьет по рычагу, а Маг заколдовывает пробку в ухе джинна. Пользователь применяет на ухе джинна заклинание смеха, затем кладет заклинание смеха, берет миску и ставит ее под левый глаз джинна. Снова берет заклинание смеха и применяет его на ухе джинна; миска наполняется слезами джинна. Пользователь берет селедку (самый кончик ее хвоста высовывается наверху слева) и кладет селедку чуть правее того места, где была миска. Слезами джинна он обливает появившееся злобное существо и забирает рогатку.

LGWFGUS

Пользователь стреляет из рогатки в связку бананов, а Атлет ударом нажимает на скрытый за бананами рычаг. Всех троих гоблинов необходимо поставить на спину рыбе (не забудьте прихватить рогатку!).

TQNGFVC

Пользователь стреляет в колдуна из рогатки, а Маг заколдовывает плоский камень на земле - появляется лестница. Атлет забирается птичьему скелету на крыло. Маг применяет заклинание на превращенного колдуна и... сам попадает к нему в лапы. Атлет уже стоит на нужном месте, он бьет колдуна и освобождает Мага; однако колдун превращается в паука и подвешивает Атлета на паутине. Пользователь берет с земли большой мешок и кладет его под пауком, после чего подбирает рогатку и выстрелом обрывает паутину, освобождая Атлета. Когда Атлет спасен, Пользователь становится вблизи мешка. Маг поднимается наверх и превращает одного большого паука в кучу мелких паучков. Паучки осыпаются в мешок, и Пользователь должен успеть схватить мешок, пока паучки не выбрались на свободу.

Всеобщее народное ликование по поводу спасения короля... и по поводу того, что приключения гоблинов вскоре продолжатся в следующей игре!

Информация

Название: Goblins ("Гоблины")
Фирма: Coctel Vision
Год: 1991
Размер архива: 1.4 Mb
Класс: Приключения
Видео: VGA
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

GOBLINS - 2: THE PRINCE-BUFFON ("ГОБЛИНЫ - 2: ПРИНЦ-ШУТ")

Ошеломляющий успех игры "Goblins" просто требовал выхода продолжения, и оно не замедлило появиться. Создатели игры немало поработали над своим детищем. Во многом идея игры была переработана, чтобы доставить игрокам еще больше удовольствия. Самым принципиальным отличием стала необходимость частых одновременных действий персонажей. Напомним, что в "Goblins" все действия были в основном последовательными и не требовали глубоких умственных усилий.

"Goblins-2" существенно сложнее своего предшественника, так что авторы сжалились над игроками и предусмотрели возможность использования так называемых "джокеров", то есть небольших подсказок. На всю игру отводится три джокера, но обойти это ограничение легче легкого.

Игровой интерфейс стал существенно удобнее, исчезла неуклюжая система цифровых кодов уровней - теперь игру можно сохранять, как обычно. Авторы также отказались от уменьшения "здоровья" персонажей при неправильных действиях - в конце концов, всегда можно было переиграть ту или иную сцену, чтобы не терять здоровья, поэтому оно стало просто лишним.



Персонажи игры полностью изменились. Как вы, наверное, помните, в "Goblins" они четко делились по функциям - один колдовал, второй применял физическую силу, а третий пользовался предметами. В "Goblins - 2" все иначе. Персонажей всего двое - умный, но слабенький Фингус и тупой и нахальный жлоб по имени Винкль. Предметы у них общие, но нет никакой уверенности, что болван Винкль сообразит, как правильно воспользоваться тем или иным предметом. В частности, он способен сожрать жизненно нужную, но съедобную вещь. С другой стороны, во многих ситуациях грубая сила Винкля - это именно то, что требуется.

Игра не делится на четкие и однозначные уровни. Скорее, она делится на блоки, а в каждом блоке - несколько экранов, между которыми можно перемещаться. Когда все действия для блока выполнены (и не раньше), игрок переходит к следующему блоку. Деление на такие блоки во многом условно, и не стоит относиться к нему слишком серьезно.

Как во многих играх фирмы "Coktel Vision", в "Goblins - 2" могут использоваться самые разные варианты языка, поэтому приводимое ниже описание не ориентируется ни на какой конкретный язык.

Управление

Как и прежде, управление осуществляется мышью (или джойстиком). Функции щелчка левой клавишей мыши зависят от того, на каком месте находится курсор мыши:

- на изображении гоблина - "выбирает" гоблина, то есть последующие приказы будут относиться именно к этому гоблину.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

- на любом "пустом" месте экрана - гоблин идет в это место.
- на переходе с экрана на экран (курсор мыши принимает вид двери) - перемещение между экранами.
- на предмете, который можно взять - выбранный гоблин подходит к предмету и подбирает его.
- на одушевленном объекте - выбранный гоблин говорит с ним.
- на неодушевленном объекте - а вот здесь сказать ничего нельзя, функции щелчка левой клавишей могут быть самыми разнообразными, в зависимости от самого объекта.

Правая клавиша мыши действует более стандартно - щелчок ею вызывает на экран список всех предметов, находящихся у гоблинов. Это используется для отдания команд типа "использовать то-то на чем-то", то есть сначала вы щелчком правой клавиши вызываете на экран список предметов, левой клавишей щелкаете на предмете в этом списке, а потом (снова левой клавишей) на экране выбираете, на чем этот предмет нужно использовать. Обратите внимание, что все предметы являются общими, то есть любой из гоблинов может ими воспользоваться.

Перемещение курсора мыши в самую верхнюю часть экрана вызывает меню из нескольких пунктов. Работа с меню осуществляется левой клавишей мыши. Эти пункты таковы (слева направо):

системные функции:

- сохранить текущую игру.
- загрузить ранее сохраненную игру.
- выход в DOS.
- справочная информация о версии игры.

джокеры - использование подсказок.

блокнот - заметки на память (совершенно непонятно, зачем?).

имущество - список предметов, которые есть у Фингуса и Винкля. Несколько проще этот список вызывать не через меню, а простым щелчком правой клавиши мыши.

обмен предметами - здесь можно только строить догадки. Видимо, в первоначальной версии игры предметы хранились у гоблинов по отдельности, и они могли отдавать их друг другу. Потом предметы были объединены, но пункт меню почем-то остался. Так или иначе, в игре он не понадобится.

перемещение между экранами, входящими в блок - хотя можно ходить с экрана на экран, быстрее все же пользоваться этим пунктом меню.

параметры игры:

- выбор шрифта сообщений.
- включение/выключение музыки.
- текущие дата и время.

Вот и все, что касается управления. Можно переходить к самой игре. Как обычно, в описании приводятся (за редким исключением) лишь самые необходимые действия.

Злой демон Амониак похитил единственного сына короля Ангулафра, да к тому же

превратил беднягу в шута-уродца. К счастью, среди гоблинов еще не перевелись герои, и вот на помощь принцу-шуту отправляются двое отважных гоблинов - Фингус и Винкль. Маг Средиземья посоветовал им прежде всего обратиться к своему коллеге Тазаару, живущему в деревне неподалеку от логова Амониака. Для ускорения дела он переместил Фингуса и Винкля прямо в деревню.

Деревня

Центральная площадь

Фингус и Винкль материализуются прямо из воздуха. Фингус становится поближе к бутылке, что стоит рядом с сидящими стариками, а Винкль пытается взять висящую возле старосты колбасу. У него ничего не выходит, но пока старики хохочут над побитым Винклем, Фингус успевает стянуть у них бутылку.

Фонтан

Сначала Фингус, а потом и Винкль стучатся в дверь и говорят с Тазааром Все попытки оказываются напрасными - маг говорит, что ему некогда. Фингус включает фонтан, а Винкль наполняет бутыль под струей воды. Винкль поливает жабу из бутылки, прогоняет ее и берет с земли камень. Фингус камнем швыряет в расположенный на крыше дома механизм, после чего, потянув за скобу, спускает с крыши лестницу. Винкль должен успеть забраться на крышу, пока лестница не поднялась. Он лезет в трубу дома. Тазаар, чтобы отвязаться от надоедливых гоблинов, приглашает их в дом.

Дом Тазаара



Фингус говорит с магом и узнает, что им необходимо добраться до замка за деревней, но дорогу к замку охраняет великан.

Винкль наступает на хвост шкуре, что лежит на полу, а Фингус успевает достать из разинутого рта спички. Фингус разжигает спичками горелку под чайником и наливает в чайник воды из бутылки. Когда струя пара отклеит со стены бумагу, он гасит чайник и берет из-под бумаги ключ. Фингус вставляет ключ в часы с кукушкой и поворачивает его, а Винкль камнем сбивает большой ключ, который высунется из часов.

Фонтан

Фингус открывает большим ключом дверцу погреба внизу слева и берет оттуда бутылку вина.

Центральная площадь

Винкль поливает цветы из бутылки и берет выросший цветок. Фингус отдает цветок старосте. Винкль становится на пластину около двери, Фингус нажимает кнопку и забрасывает Винкля на крышу. С крыши Винкль берет колбасу.

Великан

Винкль берет за глотку курицу, а Фингус бьет курицу по голове колбасой и берет с земли яйцо. Винкль подходит поближе к злой собаке, Фингус сует колбасу в ближнюю дыру в земле и бьет собаку колбасой в нос. Пока собака не пришла в себя, Винкль проходит мимо нее, разжигает спичками сложенные дрова и лезет в дупло, открывая внизу дыру. Фингус лезет в дыру, жарит на костре яичницу - от аппетитного запаха

великан просыпается. Фингус отдает гиганту вино и колбасу, и великан соглашается их пропустить.

Окрестности замка

Ров

Фингус идет в башню и достает там бомбу, поднимает ее с земли, а Винкль спичками зажигает фитиль. Стражник разлетается на кусочки.

Винкль идет в башню за бомбой, Фингус берет бомбу, а Винкль поджигает фитиль. Наконец, Фингус идет в башню, Винкль берет бомбу, а Фингус поджигает фитиль. Все эти хитрые манипуляции приводят к тому, что под парящим в воздухе магом оказывается летающий коврик. Фингус становится на коврик и говорит с магом. Выясняется, что попасть в замок через ворота невозможно, однако есть обходной путь. Для этого в ров нужно бросить песок времени.

Дерево-человек Каэль

Винкль поливает из бутылки лежащую на земле маленькую нимфу. Она оживает и взлетает на ветку. Винкль поливает из бутылки Каэля и говорит с ним. По словам Каэля, в доме с закрытой дверью живет птица Вивальцарт, большой поклонник музыки (Вивальцарт = Вивальди + Моцарт), но к нему можно зайти только с грибом определенного сорта. Винкль становится Каэлю на ладонь и взлетает наверх. Фингус становится на камень в земле под цветущей веткой, а Винкль стряхивает с ветки цветок. Если Фингус стоит на нужном месте, то он получает цветок.

Фингус кладет цветок под камень слева (там находится нора пчелы), потом поднимает камень и получает от пчелы мед. Он становится на большую скалу над норой пчелы, а Винкль спрыгивет с ветки и поднимает камень. Пока пчела не улетела, Фингус запрыгивает ей на спину и отдает мед нимфе. Нимфа укажет один из грибов, Фингус берет этот гриб.

Винкль стучит в дверь и показывает гриб Вивальцарту. Путь в дом свободен.

Дом Вивальцарта

Винкль кладет гриб в машину справа, а Фингус нажимает кнопку и включает машину. Винкль берет из банки червяка. Фингус становится на плиту под птицей-стервятником, Винкль нажимает кнопку на стене и очень проворно бежит к стервятнику, чтобы отдать ему червяка. Если все сделано вовремя, то Фингус падает на землю рядом с полуобглоданной костью. Фингус берет кость и отдает ее пиранье в аквариуме. На пол падает чистая, обглоданная кость.

Фингус становится на крышку мусорного ведра, а Винкль отдает кость Вивальцарту. Крышка ведра забрасывает Фингуса наверх. Там он берет флакон эликсира доброты и снимает со шланга прищепку.

Оба гоблина поочередно набирают в бутылку капли, падающие из машины, и пьют из бутылки.

Музыкальная шкатулка

Снадобье из гриба переносит гоблинов в музыкальную шкатулку Вивальцарта. Фингус зажимает прищепкой трубку внизу слева. Винкль прыгает на пружине, затем сует руку в дыру слева и берет барабанную палочку. Он привязывает эту палочку к

конусу в правой части экрана и делает сачок.

Гоблины вдвоем (Фингус слева, Винкль справа) становятся на пружину и прыгают на ней. Открывается дверца в грибе слева. Винкль ныряет в дверцу и подходит к гитаристу, а Фингус прыгает в дыру с правой части и оказывается на верхушке гриба. Винкль говорит с гитаристом и требует сыграть что-нибудь. Фингус сачком ловит ноту, когда она подплывет к нему.

Фингус становится на пружину, а Винкль идет к дыре слева. Фингус прыгает, а Винкль должен через дыру достать насос, пока он материализуется. Чтобы это сделать, нужно очень точно рассчитать моменты действий, так что с первого раза может и не получиться. Винкль через дыру справа поднимается наверх, а Фингус насосом надувает саксофониста. Винкль сачком ловит вторую ноту. Гоблины меняются местами. Винкль надувает саксофониста, а Фингус ловит комара. Винкль запускает комара в дыру слева, барабанщик начинает лупить комара палочками, и возникает третья нота. Фингус ловит ее сачком.

У дома часовщика

Винкль камнем сбивает мяч с дерева. Нахальный мальчишка немедленно утаскивает мяч в дом. Винкль становится рядом с домом мальчишки, а Фингус - возле правого верхнего дома (незапертого). Винкль заходит в дом мальчишки, а Фингус через пару секунд - в свою дверь. В результате Фингус отнимает у мальчишки мяч.

Винкль становится под баскетбольной корзиной. Фингус отдает мяч баскетболисту, и, пока мяч прыгает над корзиной, Винкль лезет в корзину и головой отбивает мяч в окно мэра. Фингус говорит с мэром и узнает, как попасть в закрытый дом часовщика. Он идет к запертой двери, стучит в нее и говорит с часовщиком. Часовщик согласен отдать песочные часы, если гоблины заменят "тик-так" городских часов на мелодию. Винкль сует мелодию из шкатулки в левый нижний дом, она оказывается в часах. Фингус стучит в дверь часовщика и получает песочные часы.



Ров

Фингус применяет песочные часы на рве. Гоблины по очереди переходят ров по волшебной дорожке и пролезают в дыру в стене.

Замок

Стража

Фингус берет с земли тюбик майонеза, а Винкль залезает на крышу и прыгает вниз. На том месте, куда Винкль приземлился, Фингус кладет майонез. Винкль становится рядом со стражником, у которого есть меч (Gromelon), а Фингус залезает на крышу и прыгает на майонез. Пока под струей майонеза стражник убирает руку, Винкль крадет у него меч. Фингус снова берет майонез.

Винкль подходит к стражнику слева (Rustik), а Фингус - к стражнику справа (Stalopikus). Винкль говорит со своим стражником, тот метает нож, но... попадает в другого стражника. Пока раненый стражник орет, Фингус достает у него из открытого рта жевательную резинку, потом делает отпечаток замочной скважины сейфа на жевательной резинке.

Кузница

Фингус берет табуретку. Винкль становится рядом с жующим стражником (Focus), а Фингус - под ним. Винкль брызгает стражнику в рот майонезом, а Фингус, пока стражник жует, с помощью табуретки незаметно отрывает у него небольшой кусок мяса. Фингус отдает кузнецу отпечаток замочной скважины, а Винкль - меч.

Фингус становится немного правее стражника с булавой (Oto), а Винкль дразнит его с табуретки. Стражник свирепеет и замахивается булавой. Фингус хватается за булаву, и стражник перебрасывает его налево. Фингус прыгает на кузнечные меха, раздувая угли, и кузнец делает дубликат ключа.

Фингус говорит с кузнецом и забирает у него ключ, а потом - и наковальню.

Стража

Фингус отдает мясо зубастому стражнику (Amidal) и забирает у него фальшивые челюсти. Фингус открывает ключом сейф и достает оттуда акваланг. Винкль тоже подходит к сейфу и достает второй акваланг.

Колодец

Винкль входит в туннель и нажимает кнопку, в боку динозавра появляется дверца. Гоблины подходят к топору под динозавром, Винкль поднимает топор, а Фингус быстро нажимает красную кнопку за топором. Дверь в боку динозавра открывается.

Фингус идет в туннель и нажимает кнопку, а Винкль выжидает пару секунд и заходит вовнутрь динозавра (уловить нужный момент нелегко, возможно, придется несколько раз повторить). Пока напуганный стражник отшатнулся, Фингус немедленно бежит к нему, с табуретки снимает крюк и цепляет его стражнику к поясу. Винкль подходит к стражнику и пугает его фальшивыми челюстями, а Фингус, не теряя времени, роняет на стражника наковальню.

Крышка колодца, наконец, поднялась. Гоблины по очереди надевают акваланги и прыгают в колодец.

На морском дне

Разбитый корабль

Винкль заходит в дверь на корабле, и из окошка свешивается череп на шнурке. Винкль поднимается на мачту, а Фингус включает фонарь. Винкль ловит приплывшую на свет рыбу-лампочку и забрасывает ее в таинственное место, помеченное "???" (наверху справа). Там стоит сундук, но пока открыть его невозможно.

Русалка

Фингус говорит с осьминогом и просит открыть решетку, но осьминог не верит в благородство намерений гоблинов и отказывается, Фингус ныряет в дыру возле закрытой решетки и оказывается наверху. Винкль подбрасывает раковину, что лежит внизу справа, а Фингус успевает поймать раковину, пока она на короткий момент застывает наверху (этот не так просто, но все же возможно) и кладет ее рядом.

Фингус слезает и с помощью табуретки залезает на морского конька. Он говорит с русалкой и просит поднять решетку, но у русалки злой Амониак отнял зрение, и она не может помочь. Винкль лезет в дыру у решетки и становится наверху. Фингус шарит рукой в расщелине неподалеку от русалки, и под Винклем оказывается странное

существо - ползающая рука в перчатке. Винкль сбрасывает сверху раковину и ловит руку, потом спускается и поднимает раковину. Оказывается, в перчатку заползла морская звезда. И перчатка, и звезда оказываются у гоблинов.

Фингус снова на табуретке прыгает на морского конька и надевает перчатку на одноглазое существо, чтобы оно не мешало добраться до бутылки. Фингус обнаруживает в бутылке пергамент с просьбой о помощи - от принца-шута. Фингус спускается вниз, а к бутылке проходит Винкль. Он находит в бутылке жемчужину, которую отдает русалке.

Фингус показывает осьминогу свиток, и половина решетки открывается.

Разбитый корабль

Винкль включает фонарь и встает на большую раковину на морском дне. Фингус поворачивает штурвал, и после небольшой драмы с рыбкой Винкль оказывается на носу корабля. Фингус забрасывает морскую звезду на сундук, а Винкль дергает за хохолок статую. Ему удается достать из сундука меч.

Винкль мечом сбрасывает череп на морское дно и поднимает алмаз.

Русалка

Фингус с табуретки прыгает на морского конька и отдает русалке алмаз. Русалка прозрела! Она поднимает остаток решетки. Прежде, чем идти дальше, нужно взять перчатку и табуретку - они еще пригодятся.

У Амониака



Склад

Фингус трогает рыбу-меч, и на плиту падает банка с солью. Фингус поднимает крышку большой кастрюли, а Винкль посыпает солью сидящего там странного типа. Оказывается, этот чудак любит принимать соленые ванны, и в знак благодарности он рассказывает о напильнике, спрятанном в банке. Винкль шарит по банкам и берет напильник.

Фингус становится у правой веревки, а Винкль - у левой. Фингус хватается за свою веревку, Винкль немедленно - за свою, и Фингус взлетает на полку. Напильником он перепиливает цепь, на которой висит клетка с птицей, проходит по полками налево и вытаскивает из стены кнопку.

Фингус спускается вниз и переходит на полку, что находится над поваром. Винкль обильно солит мясные шарики на блюде и подходит к ящику. Когда повара трясут в воздухе за пересоленное блюдо, Винкль подкладывает на ящик кнопку. Фингус должен успеть полить эликсиром доброты мясной шарик, который взлетит наверх от повара.

Тронный зал

Вот и принц-шут! Но его охраняют трое стражей, главный из них - сам демон Амониак. Впрочем, один из стражей уже съел политый эликсиром шарик и сидит с блаженной улыбкой, он не будет мешать. Винкль берет с пола перец в банке.

Винкль применяет табуретку на карниз, а Фингус прыгает на протянутые руки Винкля. Наверху он нажимает кнопку, а Винкль лезет в открывшийся на короткое время глаз и тоже оказывается наверху. Фингус идет в ухо большой головы в центре экрана и становится рядом с языком, который торчит из стены наверху

слева. Винкль тоже заходит в ухо, а Фингус одновременно тянет за язык. Это позволяет Винклю стащить с головы Амониака корону.

Теперь наоборот - Фингус идет в ухо, а Винкль тянет за язык. Действия Фингуса вызывают появление таракана. Винкль спускается к дыре слева, а Фингус проходит направо и прыгает вниз, к дыре. Винкль заглядывает в дыру и переносит оскорбление действием от демона-пса, но Фингус в это время применяет перчатку на дыре справа и хватает таракана. Он кладет таракана обратно в дыру и поливает его эликсиром доброты. Еще на одного противника становится меньше.

Теперь гоблины должны повторить последние действия, чтобы заполучить еще одного таракана, и с этим тараканом пройти налево, во двор.

Во дворе

Фингус выдергивает из облачка перо и обмакивает его в жестянку с краской у художника, получается кисточка. Можно поговорить с художником - оказывается, любимым лакомством Амониака являются божьи коровки. Фингус нажимает на башенке камень, который выделяется по цвету, и взлетает наверх. Он открывает шлем у доспехов и говорит с карликом, потом надевает на шлем корону. Магическая корона возвращает прежний облик королю страны, свергнутому Амониаком. Правда, пока король беспомощен и не может сам выбраться из доспехов.

Фингус кладет таракана в дыру в нижней части экрана, кисточкой красит его в красный цвет и посыпает перцем, получается божья коровка. Фингус поливает насекомое эликсиром доброты.

Тронный зал

Амониак исчез!!! Фингус берет принца-шута, и в дальнейшем вам придется управлять действиями троих персонажей.

Во дворе

Фингус становится под машиной уменьшения слева, а принц забирается наверх и включает машину. Фингус уменьшается и исчезает. Затем то же самое нужно проделать с Винклем. Наконец, сам принц следует за гоблинами.

У волшебной карты

Фингус берет спичку. Винкль берет нож за острие, а Фингус - за рукоятку; их совместные усилия продвигают нож. Потом эти действия повторяются еще один раз. Винкль спичкой выковыривает глаз у черепа, затем хватает замок на шкатулке - появляется таракан. Фингус вытягивает из книги закладку и вставляет ее в свечу вместо фитиля. Принц пинает лежащий глаз и разбивает очки. Фингус подбирает осколок и подставляет его под луч солнца, чтобы зажечь свечу, потом берет каплю воска и делает восковую копию печати на конверте. Отпечаток он вставляет в замок на шкатулке, оттуда выпадает волшебное семя. Фингус кладет семя на выделенное место на расстеленной карте, вырастает боб. Все трое по очереди лезут на стебель боба.

Почти у цели

У дома Тазаара

Кажется, снова Каэль! А вот и дом Тазаара, который может расколдовать принца, но дверь закрыта. К тому же принц объявил забастовку и не желает ничего делать.

Винкль лезет в дыру и получает от принца по голове, но сверху падает боб. Винкль поднимает камень в земле, и вылезает крот в колпаке. Винкль отдает кроту боб, а Фингус за короткое время, пока крот жует, хватает у него с головы колпак. Винкль лезет на стебель боба и спичкой сбивает яблоко, а Фингус, пока яблоко прыгает, ловит его колпаком. Винкль сует яблоко в дыру и стаскивает принца на землю. Принц съедает гриб и исчезает. Гоблинам ничего не остается, как по очереди откусить от этого гриба и последовать за принцем.

Сон принца

Гриб перенес принца в страну снов, где незадачливый принц застрял в пузыре. Придется вытаскивать его оттуда. Фингус трогает кегли, и откуда-то вылетает шар. Винкль, пока шар не ускакал, прыгает на звезду, останавливает шар и берет его. Он идет налево, кладет шар на коробочку "в горошек" и сам становится рядом. Фингус прыгает на пластине, находящейся рядом со звездой, и Винкль вместе с шаром взлетают наверх. На гриб справа падает булавка.

Гоблины добывают еще один шар тем же самым способом. Винкль снова кладет шар на коробку, но на этот раз становится на катапульту в левом нижнем углу. Фингус снова прыгает на пластине, и катапульта забрасывает Винкля наверх. Винкль нажимает кнопку на роге, торчащем из головы, и голова выдувает пузырь. Винкль садится на пузырь и опускается на коробку, а Фингус в это время прыгает на пластине (тут довольно непросто уловить нужный момент). Винкль на пузыре улетает к булавке и подбирает ее.



Теперь нужно снова добыть шар и забросить Винкля наверх тем же способом. Фингус идет налево и становится на пластину внизу. Винкль прыгает наверху на пластине, и Фингус тоже взлетает наверх. Фингус становится возле рога, а Винкль - около принца. Винкль нажимает кнопку, и принц в пузыре стекает вниз. Фингус нажимает кнопку на роге, и принца выдувают в пузыре. Винкль быстро-быстро бежит к пузырю и булавкой протыкает его.

У дома Тазаара

Принц становится на катапульту у ворот, Фингус нажимает кнопку на воротах. На короткое время появляется ключ. Винкль наступает на катапульту и подбрасывает принца. Принц хватает ключ и... в когтях птицы возносится на гору! Придется идти туда.

Гора

Фингус поднимает камень, а Винкль берет камень у него из рук. Проделать то же самое еще раз. Винкль становится на льва, а Фингус сбрасывает камень на бедное животное. Винкль ударом сбивает каменную голову с посоха и спускается вниз.

Гоблины снова перекладывают камень - но только один раз, а не два. Винкль снова становится на льва, а Фингус сбрасывает камень и сам становится на льва. Винкль сбивает голову еще раз, в результате Фингус оказывается на каменном островке. Фингус прыгает на этом островке, помеченном "!!!", и в момент, когда островок опустится, Винкль должен запрыгнуть на него.

Винкль хватается за камень на краю утеса и служит мостиком для Фингуса, который идет на утес. Там Фингус напильником освобождает птицу из клетки и забирает ключ. Принц свободен!

У дома Тазаара

Фингус ключом открывает дверь. Гоблины добрались до дома Тазаара! Наверное, вы уже подумали, что закончили игру и победили? Ошибаетесь - принц проявляет признаки одержимости, и его нужно излечить!

Последний бой

Кабинет Тазаара

К сожалению, Тазаар слишком устал, чтобы чем-нибудь помочь гоблинам. Фингус берет карандаш (справа наверху). Винкль подходит к доске и начинает рисовать карикатуры на Тазаара. После третьей карикатуры Тазаар выходит из себя и швыряет в него губку. Винкль берет губку и насильно поит волшебной водой принца. Появляется Амониак и утаскивает принца к себе в царство смерти. Фингус подходит к портрету Тазаара и пытается украсить портрет карандашом. Тазаар метает в него бумеранг, а Винкль прыгает на сидении кресла, где сидел принц, и ловит бумеранг в воздухе.

Винкль из кружки выливает на Тазаара остатки воды, Тазаар стучит кулаком - с полки падает зубочистка. Пока она не укатилась, Фингус кидает в нее бумеранг. Винкль подбирает сбитую зубочистку и ковыряет ей в скелете, после чего мочит губку в луже эликсира. Винкль раздувает трубку, а Фингус нагревает мокрую губку в дыму. Открывается дверь в царство смерти, гоблины по очереди проходят туда.

Царство смерти

Фингус становится на глаз внизу справа, Винкль прыгает на место, обозначенное "!!!". Фингус взлетает наверх и берет мышь, потом спускается и встает наготове справа наверху.

Винкль подходит к луже грязи внизу и держит над лужей мышь, вылезает крокодил. Винкль прыгает крокодилу на голову, а Фингус бумерангом сбивает зуб (из тех, что висят над пропастью). Зуб протыкает протянутую руку Амониака, и демон выпускает принца. Винкль прыгает на "!!!", что окончательно освобождает принца из лап демона.

Фингус кладет мокрую губку на большую скалу. Принц становится на глаз внизу справа, Винкль прыгает на "!!!", и, пока капли эликсира стекают по скале, Фингус рисует на ней дверь. Винкль подбегает и дергает дверь за ручку.

Информация

Название: Goblins 2: The Price-Buffon ("Гоблины 2: Принц-шут")
Фирма: Coctel Vision
Год: 1992
Размер архива: 2.6 Mb
Класс: Приключения
Видео: VGA
Управление: Мышь, Джойстик
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

GODS ("БОГИ")

Эта игра относится к многочисленному классу динамико-логических игр, где герой бродит по лабиринту, уничтожая целые стада злых чудовищ и решая простенькие головоломки с хитрыми рычагами и кнопками, чтобы перейти на следующий уровень. В нашем случае герой - "добрый молодец" с могучими бицепсами и неисчерпаемым запасом ножей, копий, топоров и прочего холодного оружия. В конце каждого большого уровня он выходит на бой с очередным супер-монстром, занимающим треть экрана, и побеждает - если хватает умения. У каждого злого супер-монстра есть слабости и уязвимые места, и отыскать их оказывается не так уж сложно.

На этот раз, как выясняется из заставки, наш "добрый молодец" захотел при жизни стать бессмертным и получил от богов задачу, которая, по расчетам богов, ему была вроде как не под силу (а то нехорошо, когда на Олимпе появляются посторонние). Чтобы стать бессмертным, он должен победить четырех великих Стражей. Впрочем, трудности его не смутили, и он отправился на подвиг.

Техническая реализация игры (более конкретно - мы говорим о графике) просто великолепна, вообще, не очень понятно, как из бедной возможностями 286-ой машины можно выжать быструю и красивую графику такого класса. А ведь "Gods" появились давно, в конце 1991 г.! Случай, когда созданная в этот период игра до сих пор остается одной из лучших в своем жанре и ее можно с чистой совестью порекомендовать, стоит отметить как уникальный.



Игра состоит из четырех больших уровней, а каждый уровень - из трех маленьких, которые почему-то называются мирами (worlds). Большой уровень всегда кончается поединком с супер-монстром. С мирами все легче - от вас требуется просто найти ключ от мира, найти выход и ключом открыть его. Поверьте, что так просто дело обстоит только внешне. Чем дальше вы будете продвигаться в своих подвигах, тем сложней становится играть.

В лабиринтах имеются кнопки, рычаги и прочие технические приспособления. Смело экспериментируйте, дергайте, нажимайте - только так вы сможете добраться до многих тайных призов. Берите все ключи, которые вам попадаются по дороге.

Иногда вы будете встречать бродячего торговца, у которого за деньги сможете купить разные полезные вещи, например, оружие, здоровье, защиту и прочее. Как правило, оружие вам покупать не стоит: его и так в достаточном количестве дают в ходе игры

Некоторые миры отличаются исключительной изощренностью в том смысле, что пройти-то их можно и так, а вот чтобы пройти, собрав ВСЕ, что можно - приходится биться часами, экспериментировать и пробовать массу вариантов. Поэтому ниже мы приведем лишь самые общие рекомендации по поводу самого необходимого для прохождения игровых миров.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★
Оригинальность	★★★★
Общий	★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★

Начинать игру можно с любого уровня, необязательно с самого начала. Для этого

достаточно в начале игры выбрать пункт меню "ENTER PASSWORD" и ввести соответствующий пароль.

В случае, если вы начинаете игру не с самого начала, вам выделяется некоторая сумма денег на закупку вооружения.

Управление в игре очень простое:

стрелки - передвижение героя.

Space - стрельба, нажатие кнопок, переключение рычагов.

Esc - выход из игры.

Практически ничего больше вам не понадобится, дальше остается экспериментировать: скажем, чтобы залезть на лестницу и стрелять оттуда, нужно одновременно держать клавишу **Space** и стрелку направления, в котором вы хотите выстрелить.

Несколько хитроумно реализовано взятие и оставление предметов. Таскать с собой одновременно можно не более трех вещей. Чтобы подобрать что-либо с земли, надо присесть (стрелка вниз) и нажать клавишу **Space**, не вставая. Предмет появится среди вашего имущества. Теперь тем же **Space** надо загнать зеленый квадратик-курсор на ПУСТУЮ клетку среди вашего имущества, и только после этого отпускать стрелку вниз и вставать.

На экране вся полезная для вас информация сосредоточена внизу. Слева находится банка, и уровень жидкости в ней соответствует уровню вашего здоровья. Когда банка окончательно опустеет, вы, к сожалению, умрете.

Правее индикатора здоровья изображены имеющиеся у вас предметы. Напомним, что вы можете носить с собой до 3 разных предметов. Еще правее - количество набранных вами очков и сумма денег, которую вы набрали в виде сокровищ во время своих странствий.

Уровень 1 - Город

Мир 1.

Найти ключ от мира и добраться до выхода проще пареной репы, поэтому не будем задерживаться на элементарных вещах. Прежде, чем бросаться в драку с первым монстром, не забудьте сходить направо и взять метательный нож, оружие слабое, но другого все равно пока нет.

Мир 2.

Для того, чтобы выбраться из этого мира, вам предстоит найти горшок и отнести его на склад, тогда вы получите ключ от мира. Будьте внимательны, на этом уровне имеется два горшка, один из них дает ключ от мира, а второй всего лишь добавляет очков.

Мир 3.

Выбирайтесь из подземелья в город и ищите ключ от мира. Никаких особых головоломок вам здесь решать не придется. После того, как выход будет открыт, вам придется сразиться с первым из Стражей. Хотя он большой, но глупый, и прикончить его несложно - особенно если в городе вы смогли отыскать смертоносное оружие-

молнию. Молния бьет в 25 раз сильнее ножа! К сожалению, после поединка со Стражем вы лишаетесь молнии.

Уровень 2 - Храм

Мир 1.

Чтобы получить ключ от мира, вы должны принести три драгоценных камня в комнату, где ключ лежит на подставке у потолка. С каждым принесенным камнем ключ будет немного опускаться, пока не попадет в пределы вашей досягаемости. Для особо искусных есть и другой способ, но он посложней - попробуйте пощелкать рычагом в комнате, где лежит ключ...

Мир 2.

Ключ от мира вам дадут после того, как вы отнесете три кубка в комнату с кораблем на стене.

Мир 3.

Ваша первоочередная задача - восстановить разрушенную мозаику на стене. Первый кусок мозаики лежит тут же, а чтобы добыть остальные:

- отнесите череп короля в вазу.
- отнесите банку с травами в кабинет.
- найдите шар от глобуса и восстановите глобус.

Два предмета - свеча и крест - могут содействовать в прохождении этого уровня (в особенности крест), но сказать, что без них невозможно обойтись, нельзя.



В конце уровня вас ожидает поединок со вторым из Стражей - драконом.

Уровень 3 - Лабиринт

Мир 1.

Ничего особенно сложного тут не встречается. Ключ от мира лежит на потолке сокровищницы, и вам придется сбросить его с потолка, разбивая кирпичи метанием палиц.

Мир 2.

Принесите к выходу три драгоценных камня (те же самые, что и на уровне 2, мир 1), и дверь откроется.

Мир 3.

Найдите два сосуда и придите с ними к нужному месту, получите необходимый вам ключ.

С третьим стражем - гигантским кабаном - пожалуй, справиться легче, чем с драконом.

Уровень 4 - Подземный мир

Мир 1.

Ключ от мира на ваших глазах упадет к вращающейся шипастой ловушке. Чтобы взять его, ловушку надо взорвать миной замедленного действия

Мир 2.

Чтобы получить ключ от мира, принесите в кабинет алхимика три алхимических инструмента - чашку, ступку и лампу.

Мир 3.

Головоломок здесь нет, все, что от вас требуется - найти ключ и сразиться с последним из великих Стражей. Пожалуй, он сложнее, чем все предыдущие вместе.

Информация

Название: Gods ("Боги")
Фирма: Bitmap Brothers
Год: 1991
Размер архива: 1.1 Mb
Класс: Приключение, Динамика
Видео: VGA
Управление: Клавиатура, Джойстик
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

GOLDEN AXE ("ЗОЛОТОЙ ТОПОР")

Игровые приставки семейства SEGA известны всему миру, и многие миллионы людей получают удовольствие от предлагаемых ими игр. Иногие из них являются супер-хитами, и один из таких хитов под названием GOLDEN AXE, ЗОЛОТОЙ ТОПОР переписали для IBM совместимых компьютеров. Те, кто играл в нее на SEGA, могут сравнить ее с оригиналом, те, кто видят ее в первый раз, могут поиграть и получить незабываемые впечатления. Помимо интересного сюжета и красивой графики, эта игра позволяет играть одновременно вдвоем, что, правда, требует максимального сотрудничества между игроками.

НАЧАЛО ИГРЫ

При запуске программы вы должны определить тип видеоадаптера, имеющегося в вашем компьютере. После этого появляется начальное меню, содержащее следующие позиции:

1/2 PLAYERS - выбор количества участников.

ARCADE - игра на сложном уровне.

BEGINNER - игра для новичков.

THE DUEL - дуэль между двумя игроками.

OPTIONS - установка управления.

В правом нижнем углу цифра напротив слова CREDITS обозначает количество имеющихся кредитов (4 для одного игрока и 6 для двух). Нажав **Esc**, вы выйдете из программы.

Теперь расскажем подробнее об установке управления. Меню, вызываемое нажатием OPTIONS, имеет следующие позиции:

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★
Оригинальность	★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

PLAYER 1 CONTROL и PLAYER 2 CONTROL, нажимая на них, можно выбрать метод управления игроком. Кроме выбора джойстика или мышки (управление мышкой просто замечательное), вы можете выбрать два типа управления с клавиатуры:

KEYPAD и KEYBOARD. Для KEYPAD клавиши управления следующие:

1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9 - движение в соответствующие стороны.

5 - удар оружием.

Ins - прыжок вверх.

правый Shift - применение магии.

Для KEYBOARD клавиши такие:

Q, W, E, A, D, Z, X, C - движение героя.

S - применение оружия.

Tab прыжок вверх.

левый Shift - использование магии.

Кроме выбора управления это меню содержит:

LIFE METER - количество жизней в кредите, от 3 до 5. (отображено соответствующим количеством звездочек)

SOUND TEST - проверка мелодий уровней и звуков.

EXIT - выход в начальное меню.

В заключение специальные клавиши: **F3** - включение/выключение звука, **Esc** и **Y** - выход в начальное меню.



Выбср и нажатие ARCADE или BEGINNER начинает для нас...

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Выбрав количество игроков и вид игроков (могут быть воин, амазонка или гном), вы попадаете в сказочную страну, где и разворачиваются основные события. Оказывается, армия тьмы покорила страну и захватила в плен короля и принцессу, кроме того, ваш лучший друг был убит при штурме столицы. Сердце какого героя может вытерпеть такую наглость? И вот вы с помощью меча или топора должны объяснить воинам тьмы и их хозяевам, что так поступать нехорошо и заодно освободить короля с принцессой.

Что делать? Просто ходите и бейте врагов, когда все враги на данном уровне перебиты, откроется следующий, и так - до окончательной победы. Но, конечно, не все так просто, и вам не помешают некоторые дополнительные знания об этой игре.

Запомните самое главное: все ваши удары, попавшие в друга, наносят ему урон, как и врагам, поэтому, если вы играете вдвоем, старайтесь не доводить дело до самоуничтожения. Во время боя можно применить некоторые специальные приемы, например, подпрыгнуть и ударить мечом, это очень эффективно, поверженный враг отлетает в сторону. Если нажать клавишу движения направо или налево дважды, то герой переходит в режим бега, и если во время бега нажать клавишу удара, герой прыгнет и ударит врага, тот также отлетит, и если он еще жив, вы успеете дойти до него и добить обычным способом.

Важную роль в уничтожении врагов играет магия, ее применение вызывает различные реакции, у воина все взрывается, амазонка вызывает жуткого огненного дракона, а

гном - мощные молнии, вспахивающие землю. Впрочем, результат один - все мелкие враги погибают, враги покрупнее (они обычно бывают в конце уровня) погибнут не сразу, но убить их теперь будет легче. Исходя из этого советуем приберечь магию до конца уровня. Магия имеет различную силу, для каждого героя имеется соответствующая полоска с названием MAGIC, на которой с помощью маленьких бутылочек отмечается текущий уровень магии, чем больше бутылочек, тем хуже врагам. Но для каждого героя есть свой предел, достигнув которого, увеличение силы магии прекращается. А где брать такие бутылки? Во время продвижения вперед вам время от времени будут попадаться маленькие гномики, пнув которых (нажав клавишу удара оружием), можно получить заветную бутылочку. Кроме бутылочек, от них можно получить еду для увеличения жизни.

Некоторые враги ездят на драконах, сбросив седока, можно использовать в качестве оружия и дракона, для этого надо просто подойти к дракону без седока и нажать удар оружием. Когда герой усядется на дракона, вместо ударов мечом или топором он будет бить врагов драконом. Драконы помельче и попроще бьют на развороте хвостом, в дальнейшем появляются огнедышащие драконы, пламя которых, ой, как пригодится вам для прохождения уровня.

Номер текущего уровня отображается в правом верхнем угле после слова STAGE. Пройдя уровень, вы видите карту местности и стрелку, показывающую, куда вы сейчас отправляетесь. Эта игра имеет много уровней, и каждый из них очень красиво нарисован.

В нижней части экрана синими прямоугольничками нарисовано количество оставшихся жизней, и цифра рядом с портретом показывает количество оставшихся кредитов. Когда кредит кончился, скорее нажмите клавишу удара для взятия следующего (если он конечно есть). Когда кредиты кончились и появилась надпись GAME OVER, игра закончена. Теперь у вас есть возможность посидеть и подумать над причинами неудач и, конечно, попробовать снова и добиться победы над силами тьмы...

Информация

Название: Golden Axe ("Золотой топор")
Фирма: SEGA
Год: 1990
Размер архива: 583 Kb
Класс: Динамика
Видео: CGA, EGA, VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1-2
Совместная игра: На одной машине

GUERILLA WAR ("ПАРТИЗАНСКАЯ ВОЙНА")

Те, кому нравится видеофильм "Коммандо", смогут, без сомнения, получить максимум удовольствия от этой игры. Сюжет незамысловат: коварный диктатор одной из мелких стран надоел своей тиранией народу, который и призвал себе на помощь героя-коммандос. Стреляя из автомата, базуки и даже огнемета, бросая во врагов гранаты, давя их при возможности своим танком, вы должны дойти до врага народа и покарать его.

УПРАВЛЕНИЕ ГЕРОЕМ

Движение героя осуществляется с помощью кейпада, т.е. девяти кнопок с цифрами в правой части клавиатуры. **5** - стоп, остальные клавиши - движение в соответствующих направлениях. **Space** - стрельба из автомата, базуки или огнемета. Кнопка **Z** на клавиатуре так же универсальна, это и бросание гранаты, и вход/выход в танк.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★
Оригинальность	★★★★★
Концепция	★★★★
Общий	★★★★★★

Кнопка **M** пригодится, если вам надоело музыкальное сопровождение, а кнопка **Q** позволит без проблем выйти из игры.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Немного об игровом поле. В правой части его отображается полезная для нас информация: количество оставшихся жизней (в виде голов героя), количество гранат (цифра под белым квадратом с гранатой) и количество выстрелов из базуки или огнемета (цифра под квадратом с соответствующим изображением). Кроме того, когда вы используете танк, здесь находится индикатор топлива для него (шкала между буквами E и F).

Итак - в бой, не торопитесь быстро продвигаться вперед, идите медленно и побольше стреляйте. Убив некоторых из врагов, вы увидите на месте их гибели мерцающее изображение оружия, взяв его, вы получите базуку или огнемет. Получив их, стреляйте экономнее, так как их боезапас, в отличие от автомата, не безграничен. Убивать надо не всех, некоторые связанные личности - заложники, за их освобождение +1000 очков, за случайное убийство 500. Увидев танк, подойдите к нему и нажмите **Z**, теперь вы неуязвимы для пуль и гранат, впрочем, граната, не убив вас, выведет из строя танк, и его придется покинуть. Следите за индикатором топлива, когда он уменьшится до буквы E, танк так же становится бесполезным. В любом случае, когда танк остановился и задымился, надо быстро его покинуть, так как через некоторое время он взорвется и герой погибнет.

G

В конце каждого уровня вас ждет встреча с негодяем-генералом, подручным подлого диктатора. Негодяй, конечно, не дурак сражаться с героем один на один и использует технические средства в виде гигантского вертолета, бронепоезда и т. п. В связи с этим настоятельно рекомендуем не приходить к концу уровня только с автоматом, так как шансы в этом случае равны нолю. Базука, огнемет, а лучше всего танк прибавят и ваше настроение, и шансы пройти без заминки данный уровень. Интересная особенность: если вы прошли уровень на танке, то и на следующем уровне танк у вас остается.

Итак, многострадальный народ ждет, когда же вы освободите его от ненавистного диктатора...

Информация

Название: Guerilla War ("Партизанская война")
Фирма: Quicksilver Inc.
Год: 1987
Размер архива: 212 Кб
Класс: Динамика
Видео: CGA, EGA
Управление: Клавиатура
Игроков: 1

HALLOWEEN HARRY (“ХЭЛЛОУИН ГАРРИ”)

Аркадных “стрелялок” сделано довольно много. Поэтому решиться выпустить игру такого жанра можно лишь тогда, когда полностью уверен: покупателям это понравится. “Halloween Harry” относится к играм, которые компенсируют недостаток оригинальности блестящим графическим и звуковым оформлением.

Задача супермена Гарри вполне обычна для подобных игр: нужно “всего лишь” спасти земную цивилизацию от нашествия злых инопланетян. Пришельцы желают превратить землян в безмозглых зомби и поработить их. В общем, типичная проблема, требующая вмешательства одиночки с огнеметом или портативной ракетной установкой. Тех, кому уже не поможешь, придется испепелить на месте, а всех прочих требуется освободить из плена. Конечно, спасать приходится исключительно красоток - таков удел всех суперменов.

Разнообразное оружие Гарри может покупать в специальных автоматах по продаже оружия, установленных на каждом углу. Мелочь для покупок добывается из уничтоженных пришельцев и зомби.

После запуска игры на экране возникает главное меню:

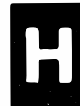
PLAY GAME - начать игру.

RESUME GAME - восстановить сохраненную игру.

GAME OPTIONS - настройка аппаратных параметров.

HIGH SCORES - таблица рекордов.

INSTRUCTIONS - инструкции для начинающих игроков.



ORDERING INFO - информация для тех, кто захочет заказать лицензионный вариант игры.

EXIT TO DOS - выход в DOS.

Действиями Гарри можно управлять с помощью клавиатуры, джойстика или игровой панелью “Gravis Gamepad”; в описании предполагается, что вы пользуетесь клавиатурой. Основные клавиши управления:

стрелка влево/вправо/вверх/вниз - перемещение Гарри в соответствующем направлении.

Alt - выстрел из текущего выбранного оружия.

Ctrl - включение реактивного ранца.

1,2...6 - выбор оружия.

F1 - подсказка во время игры.

F2 - сохранение текущей игры.

F10 - начать уровень сначала.

PgUp - осмотреть обстановку на экран выше.

PgDn - осмотреть обстановку на экран ниже.

P - пауза.

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★
Концепция	★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

M - включение/отключение музыки.

J - центровка джойстика.

R - радар.

T - турбо-режим (ускорение игры).

Esc - завершение игры.

Информация

Название: Halloween Harry ("Хэллоуин Гарри")
Фирма: Apogee
Год: 1993
Размер архива: 1.3 Mb
Класс: Динамика
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

HIRED GUNS ("НАЕМНОЕ ОРУЖИЕ")

Действие происходит примерно в 3000 году. Вы играете командой наемников, выполняющих миссии в заброшенных уголках Вселенной. Вам предстоит пройти множество испытаний: сразиться с враждебными инопланетными существами и роботами-охранниками, пройти многочисленные ловушки, используя логику и интуицию, найти секретные ходы, отыскать ключи и магнитные карточки и в конце концов выйти в зону эвакуации.

Игра разделяется на три секции: тренировочная игра, выполнение выбранной вами одной миссии и ролевая игра (RPG), т.е. выполнение набора миссий. Важно отметить, что во время ролевой игры по мере прохождения эпизодов (миссий) участники команды приобретают опыт, выражающийся в баллах, который отражается на точности стрельбы и на способности выживать при ранениях.

Немаловажным является количество игроков. Если вы играете один или вдвоем, то вы управляете командой, состоящей из четырех наемников. Если играют трое человек, то команда соответственно будет состоять из трех наемников. Максимальное число игроков и наемников - четыре. Если вы играете один, у вас может возникнуть соблазн расстрелять остальных наемников, забрать у них оружие и играть одним персонажем. Не делайте этого, для прохождения некоторых миссий необходимо, как минимум, двое участников.

На дисплее отображаются три или четыре окна, в которых показан вид "из-глаз" каждого из участников. Вы управляете одним из них или всеми наемниками в режиме реального времени, т.е. в каждый момент времени независимо от того, стоите вы, перемещаетесь, смотрите на карту или выбираете оружие, происходит непрерывное движение (или отсутствие движения) объектов, управляемых компьютером или вашими напарниками.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★☆

Базовые принципы игры:

Вначале вы выбираете персонажи игры. У них уже имеются некоторое оружие и разнообразные предметы.

Перемещение в игре происходит пошагово, повороты возможны только на 90 градусов.

При стрельбе вы можете попасть по цели, находящейся на одной условной линии с вами (это правило не действует на гранатометы и подобное оружие). Вы не сможете попасть по целям, находящимся выше или ниже вас, и целям, находящимся за колоннами, силовыми полями или другими объектами (даже если вы их видите).

Вы можете принести вред как враждебнам целям, так и членам своей команды. Будьте осторожны при использовании мин, автоматических сторожей и гранат.

При падении более чем на один уровень вы теряете пункты здоровья.

Вы можете нести ограниченное количество вещей, грузоподъемность изменяется в зависимости от выбора персонажа. Поэтому не спешите брать все, что лежит под ногами.

На одном поле может размещаться только один предмет или один персонаж. Поэтому вы не сможете разойтись в узких коридорах или положить две вещи на одно поле. Исключением является только случай, когда наемник погибает. Тогда на поле, на котором он погиб, лежат все вещи, которые он нес.

В подводных уровнях вы можете погибнуть от нехватки воздуха, если вы не робот. Также вас могут отравить некоторые виды инопланетной фауны.

Правила только для ролевой игры:

Игрок, погибший во время исполнения миссии, не сможет продолжить игру в следующей. Только выжившие игроки пойдут дальше. Возможно, вам следует переиграть миссию заново.

Миссия считается законченной, когда все игроки находятся в зоне эвакуации.



Игровой интерфейс:

Управление персонажами:

Для управления персонажами вы можете выбрать следущие устройства:

Joystick 1, Joystick 2, Mouse, Keyboard 1, Keyboard 2, Keyboard 3.

Управление мышью.

Следите за изменением курсора. В зависимости от местоположения курсор меняет форму, стрелки соответствуют направлениям движения, квадратный курсор означает отсутствие действия, крест означает стрельбу. Нажатием правой кнопки мыши вы перезаряжаете оружие.

При бросании гранат курсор принимает форму круглой диаграммы, полностью заполненный кружок означает максимальную дальность броска.

Управление клавиатурой.

Для управления каждым игроком вам потребуется пять клавиш. Условно назовем их вправо, влево, вверх, вниз, стрельба.

Для перезарядки оружия нажмите клавишу стрельба совместно с клавишей вниз.

Для выстрела нажмите клавишу стрельба совместно с клавишей вверх. Для перемещения по характеристикам игрока нажимаете клавишу стрельба совместно с клавишами вправо и влево. Движения вперед, назад, повороты вправо, влево осуществляются соответственно нажатием клавиш вверх, вниз, влево, вправо.

Следующая таблица показывает конкретные клавиши при различном выборе сочетаний.

KEYBOARD 1: стрельба - **Space**, вверх - **q**, вниз - **a**, вправо **p**, влево - **o**.

KEYBOARD 2: стрельба - **Ins**, вверх - **стрелка вверх**, вниз - **стрелка вниз**, вправо - **-**, влево - **PgUp**.

KEYBOARD 3: стрельба - **Right-Ctrl**, вверх - **8**, вниз - **2**, вправо - **4**, влево - **6**.

На клавиатуре не может одновременно играть более двух человек.

Управление джойстиком.

Перезарядка производится одновременным нажатием кнопки и перемещением ручки джойстика вниз. Для выстрела следует нажать и держать кнопку и переместить ручку джойстика вверх. Движения вперед, назад, влево, вправо осуществляются соответствующими движениями джойстика. Перемещения по меню осуществляются удержанием кнопки и перемещением ручки вправо и влево.

Игровые персонажи

В начале игры вы выбираете одного из двенадцати персонажей. Каждый из наемников в начале игры несет с собой какое-то оружие и оборудование. Ниже приведен список всех наемников, их характеристик и вещей.

Имя - Clavius. Тип - Гуманоид.

Профессия - Пилот. Телосложение - 152. Подвижность - 150.

Снаряжение: 1 BLASTER 52-C [50 CHARGES]; 2 PROXIMITY MINES 2ND EDITION; 1 STANDARD RATIONS II; 1 FLASK; 3 1-KJOULE UNI-CELL [150 CHARGES]; 1 6 KJOULE UNI-CELL [200 CHARGES]; 1 D.T.S.; 6 40MM EXPLOSIVE GRENADES.

Имя - Cheule Siygess. Тип - Гуманоид.

Профессия - Горожанин. Телосложение - 129. Подвижность - 160.

Снаряжение: 1 NAOMI ASSAULT RIFLE; 1 MEDICAL PACK; 1 APPLE; 9MM HIGH VELOCITY AMMO [150 ROUNDS]; 9MM THV MINI SERIES AMMO [250 ROUNDS]; 1 D.T.S.; 1 PSIONIC-AMP “CURE POISON” [5 CHARGES]; 12 40MM EXPLOSIVE GRENADES; 1 NAOMI GRENADE LAUNCHER [3 GRENADES].

Имя - MC 128-7 CIM. Тип - Робот.

Профессия - Боевой пехотинец. Телосложение - 321. Подвижность - 28.

Снаряжение: 1 MOUNTED MINI GUN [200 ROUNDS]; 1 TUNGSTEN BORE RIFLE [16 ROUNDS]; .44 SABRE MK II AMMO [500 ROUNDS]; 18-BORE RIFLED SLUG [50 ROUNDS]; 1 OXY-6 FLAMER JR. [40 USES]; 2 DROID REPAIR KITS; 1 AUTO-SENTRY KIT [3 GUNS (USES)].

Имя - Desverger. Тип - Гуманоид.

Профессия - Наемный убийца. Телосложение - 187. Подвижность - 85

Снаряжение: 1 SNIPER RIFLE; 9MM THV MINI SERIES AMMO [250 ROUNDS]: 1 SONIC STUNNER; 1 1-KJOULE UNI-CELL [50 CHARGES]; 2 PROXIMITY MINES 1ST EDITION; 1 D.T.S.; 6 40MM EXPLOSIVE GRENADES; 1 PSIONIC AMP "ELECTRIFY" [20 CHARGES]; 1 MEDICAL PACK.

Имя - Adele Reannon. Тип - Humanoid.

Профессия - Системы безопасности. Телосложение - 94. Подвижность - 196.

Снаряжение: 1 SONIC STUNNER [50 CHARGES]; 1 M73 AUTO GUN [128 ROUNDS]; 1 1-KJOULE UNI-CELL [50 CHARGES]; .44 THV AMMO [150 ROUNDS]; 2 MEDICAL PACKS; 1 APPLE; 1 STANDARD RATIONS I; 1 D.T.S.; 6 40MM EXPLOSIVE GRENADES

Имя - Miyriel Torre. Тип - Киборг (гуманоид и робот).

Профессия - Системы безопасности. Телосложение - 100. Подвижность - 132.

Снаряжение: 1 BLASTER 52-C [50 CHARGES]; 3 DROID REPAIR KITS; 1 EMF STUNNER; 12 40MM EXPLOSIVE GRENADES; 1 AUTO-SENTRY KIT [1 GUN (USES)]

Имя - Rorian Deevergh. Тип - Гуманоид.

Профессия - Опытный военный. Телосложение - 156. Подвижность - 100.

Снаряжение: 1 SMALL ARMS 6 SILENT [54 ROUNDS]; 1 SMITH AND WESSON 29 [6 ROUNDS]; 9MM THV MINI SERIES AMMO [300 ROUNDS]; 1 D.T.S.; 6 40MM EXPLOSIVE GRENADES; 1 PSIONIC AMP "FIRESHIELD" [5 CHARGES]; 1 PSIONIC AMP "INFERNO" [20 CHARGES]; 2 APPLES.

Имя - Jenillee Freymon. Тип - Гуманоид.

Профессия - Боевой врач. Телосложение - 95. Подвижность - 211.



Снаряжение: 1 SONIC STUNNER [50 CHARGES]; 1 1-KJOULE UNI-CELL [50 CHARGES]; 3 MEDICAL PACKS; 1 PSIONIC AMP "SHIELD" [5 CHARGES]; 1 PSIONIC AMP "HEAL" [3 CHARGES]; 1 PSIONIC AMP "CURE POISON" [5 CHARGES]; 1 PSIONIC AMP "SHOCK BLAST" [6 CHARGES]; 6 40MM EXPLOSIVE GRENADES.

Имя - Kiurcher. Тип - Гуманоид.

Профессия - Снайпер. Телосложение - 190. Подвижность - 75.

Снаряжение: 1 SILENCE SUPER COVERT [54 ROUNDS]; 1 OXY-6 FLAMER JR. [40 USES]; 9MM THV MINI SERIES AMMO [300 ROUNDS]; 1 FLAMER JR. REFILL [20 USES]; 1 D.T.S.; 1 PSIONIC AMP "CURE POISON" [5 CHARGES]; 1 CHEESE; 1 LARGE LOAF; 6 40MM EXPLOSIVE GRENADES.

Имя - Bonden Spey. Тип - Гуманоид.

Профессия - Горожанин. Телосложение - 207. Подвижность - 106.

Снаряжение: 1 SHOTGUN [2 SLUGS]; 1 NAOMI GRENADE LAUNCHER [3 GRENADES]; 18-BORE RIFLED SLUGS [50 SLUGS]; 18 40MM EXPLOSIVE GRENADES; 1 FLASK; 1 D.T.S.; 1 MEDICAL PACK;

Имя - Katrina Homez. Тип Гуманоид.

Профессия - Бывший агент UPBI. Телосложение - 131. Подвижность - 144.

Снаряжение: 1 UPBI ISSUE.38 [64 ROUNDS]; .38 UPBI GLASERS (AMMO) [192 ROUNDS]; 1 PROXIMITY MINE 2ND EDITION; 1 D.T.S.; 12 40MM EXPLOSIVE GRENADES; 1 STANDARD RATIONS III.

Имя - CIM-Lite. Тип - MECH

Профессия - Боевой пехотинец. Телосложение - 250. Подвижность - 44.

Снаряжение: 1 D.T.S.; 1 HYD-FLOURINE HAND LASER [50 CHARGES]; 1 SHOTGUN [2 SLUGS]; 18-BORE HIGH EXP SLUGS [90 SLUGS]; 2 DROID REPAIR KITS; 12 40MM EXPLOSIVE GRENADES; 1 AUTO-SENTRY KIT [3 GUNS (USES)];

Полезные советы:

Выбирая персонажи, возьмите хотя бы одного робота. Роботы могут исследовать подводные лабиринты, они не восприимчивы к психическим атакам и ядам.

Берегите медицинские аптечки. Для лечения небольших ран используйте пищу и напитки.

Используйте квадратные металлические контейнеры (далее ящики) для того, чтобы перебраться на другую сторону впадин. Также бывает полезно столкнуть ящик вниз и прыгнуть на него, чтобы не разбиться при падении с большой высоты. Ящики можно толкать как от себя, так и на себя.

При длительном хождении под водой некоторые вещи портятся, превращаясь в "неопределенные останки" (Unidentified remains). Особенно часто портятся ручной лазер и сухая пища.

Двери, при попытке открыть которые выдается сообщение "the door is locked" (дверь заперта), открывается кнопкой. Остальные запертые двери открываются ключом или магнитной карточкой. Внимательно смотрите, в какой цвет окрашен уголок карточки.

Для борьбы с монстрами в небольшом замкнутом пространстве выгодно поставить автоматический сторож (AUTO-SENTRY) и убежать. Надо заметить, что у автосторожа запас патронов не бесконечен.

Цели, находящиеся внизу, очень удобно закидывать гранатами.

Транспортеры обычно вызываются кнопкой, хотя некоторые постоянно ездят вверх-вниз, а некоторые нужно толкнуть, чтобы они опустились. Высокие подъемники перемещаются долго, будьте терпеливы.

В некоторых ситуациях для прохождения эпизодов понадобятся дополнительные приборы, а именно:

Psionic Amp. Banish Wall - убирает энергетический барьер и стены.

Psionic Amp. Wall - амплификатор обратного действия, т.е. создает энергетический барьер.

Psionic Amp. Bridge - создает мост на одном поле впереди.

Psionic Amp. Wave - создает воздушный коридор от вас до ближайшей стенки.

Все эти приборы действуют ограниченное количество раз, пользуйтесь ими только при крайних обстоятельствах.

Описание оружия:

DISRUPTOR CANNON. Это наиболее мощное портативное оружие из имеющихся. Несмотря на то, что скорострельность очень низка, наносимый ущерб огромен.

NAOMI GRENADE LAUNCHER. Наиболее поздняя и, может быть, последняя разработка Naomi Inst. Описание модели, данное фирмой "choo hondiss sukka': Использ. 40мм взрыв. гранаты

RPG F ROCKET LAUNCHER. Северно-европейская F - серии граната с ракетным носителем. Считалась лучшей бюджетной моделью три года подряд.

NEUTRON-FLUX LASER CANNON. Предназаначена для использования в вакууме, менее эффективна в атмосфере. Модель получила награду принца Уэльского за инновации и дизайн. Требует заряд 1 КДжоуль и более.

PARTICLE BEAM RIFLE. Винтовка основана на явлении энергетических переходов в ультрафиолетовом спектре. Результат очень разрушительный. Требует заряд 1 КДжоуль и более.

MOUNTED MACHINE GUN. Поставляется в разборной форме для установки, 70-мм отклонение рекомендуется для ближней поддержки и машин наведенной защиты.

MOUNTED MINI GUN. Это оружие по классификации относится к военному и поэтому недоступно для использования гражданскими лицами. Использует патроны 0.44

SMALL ARMS IMPERIAL AUTO. Из-за ужасного шума и проблем с перезарядкой эта модель привлекательна только для энтузиастов и коллекционеров. Использует 9 мм патроны

SMALL ARMS 6 SILENT AUTO. Пистолет-пулемет среднего веса. Прилагается съемный глушитель и расширенная обойма. Использует 9-мм патроны



OXY 6 FLAMER. Устройство защиты от отражения огня, и дальность струи горящего кислорода дает гарантию персональной безопасности.

OXY 6 FLAMER JUNIOR. Этот ручной огнемет выстреливает ампулой с топливом, состоящим из специальной смеси химических веществ.

HYD-FLUORIN HAND LASER. Первое поколение оптического оружия с низкой массой. Запатентован фирмой Naomi в 2711 г. Требует заряд 1 КДжоуль и более.

M73 AUTO-GUN. Имеет переменную скорострельность. Хорошее оружие общего назначения. Использует патроны 44 калибра

SNIPER RIFLE. Плохой заменитель винтовки SMALL ARMS 6 и подобных ей по дальности огня. Неправильно рассчитана скорость пули в дуле. Использует 9-мм патроны

SHOTGUN. Низкая скорострельность, но потенциально высокое поражение. Не требуется аккуратного прицеливания. Использует патроны 18 калибра

TUNGSTEN BORE RIFLE. По дальности стрельбы близка к пистолетам и спортивным винтовкам. Обычно продается в комплекте с пистолетом. Использует патроны 18 калибра

TUNGSTEN BORE HANDGUN. По дальности стрельбы близок к спортивным

винтовкам. Обычно продается в комплекте с аналогичной винтовкой. Использует патроны 18 калибра

NAOMI IV ASSAULT RIFLE. Продукт фирмы Naomi Institutes, конкурент легендарной М73. Эта специальная модель имеет лазерный прицел и быстро перезаряжается. Использует 9-мм патроны

CMF STUNNER. Создает магнитное поле с высокой энергией. Уничтожает цель на молекулярном уровне. Требует заряд 1 КДжоуль и более.

SONIC STUNNER. Работает в сверхвысоких частотах. Разработан для отключения и разрушения систем балансировки организма человека. Требует заряд 1 КДжоуль и более.

SMITH & WESSON N29. Пистолет высочайшего качества. Подлинный экземпляр импортируется только с Земли.

(SILENCED) SUPERCOVERT. Любимое оружие организаций по борьбе с терроризмом за его внутрисменную обойму и ЦПУ наведения. Использует 9-мм патроны

UPBI ISSUE 38. Табельное оружие членов организации Бюро Расследования Объединенных Планет. Причудливый спусковой механизм может сломаться. Исп. патроны 0.38

Совет к прохождения эпизода UNLEASHED.

Очень не хотелось давать конкретные инструкции к прохождению эпизодов, но, чтобы сохранить ваше время, автор решил привести план выхода из сети телепортаторов. Поясню, на уровне Unleashed вы попадете в коридор, в котором расположены несколько телепортаторов. Входя в один из них, вы попадаете в квадратную комнату, с каждой стороны которой находится телепортатор. Каждый из четырех телепортаторов ведет в такую же комнату. Если вы не составите схему перемещений, то вы надолго застрянете. Далее приведу точный план, позволяющий найти ключ и выйти из комнат.

Из первой комнаты - войти в восточный телепортатор (см. направления на компасе), взять ключ. Далее: Юг, Восток, Север, Запад, Восток, Юг, Север, Юг. Вы вышли обратно в коридор.

Информация

Название: Hired Guns ("Наемное Оружие")
Фирма: Psygnosis
Год: 1993
Размер архива: 2.2 Mb
Класс: Стратегия, Ролевая, Динамика
Видео: VGA
Управление: Мышь, Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1-4
Игра: на одной машине
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

THE HORDE ("СТАЯ")

"The Horde" нельзя однозначно отнести к какому-то одному жанру; эта великолепная игра лежит на стыке стратегии, экономики и динамики. Концепция отличается оригинальностью, а реализация игры, можно сказать, просто безупречна. Графика выразительна и очень красива. Отдельно можно отметить превосходное звуковое оформление (для обладателей звуковых карт): игру сопровождают самые разные звуки, от чирикания птиц до удовлетворенного бормотания объевшихся Тварей. К тому же все диалоги в промежуточных роликах идут "вслух".

Отдельно можно похвалить чувство юмора авторов игры - все происходящее на экране воспринимается скорее как комедийный спектакль, а не как мрачное повествование о жестокой битве. В игре все персонажи симпатичные и даже обжоры-Твари отличаются своеобразным обаянием, а сплошная череда неудач и "обломов" злого Кронуса делает его скорее комическим персонажем.

Кроме труднопроизносимого названия, королевство Францпованки от всех прочих королевств ничем не отличалось: такая же плодородная земля, такие же трудолюбивые жители... Жизнь в нем была вполне приемлемой - пока не появилась Стая! Вечно голодные отвратительные твари, явившиеся невесть откуда, с аппетитом принялись пожирать скот, урожаи, дома и трудящееся население королевства. Если у Тварей из Стаи и были извилины в мозгах, то ничего, кроме мыслей о еде, в них не помещалось.

В самый трудный момент из-за гор пришел спаситель - Варвар Бран. Его стальные мышцы и верный меч Гримтвакер (т.е. "Беспощадно кромсающий") спасли королевство от нашествия Стаи. Твари были истреблены! Благодарные жители королевства выбрали Брана своим королем, и жизнь стала мирной и благополучной.



Прошло пятьдесят лет; Бран давно забыл о своих подвигах и стал называться король Уинтроп Добрый, а меч Гримтвакер валяется без дела. Король Уинтроп разжирел, проводит время в застольях и ожесточенно сражается разве что с приготовленными королевскими поварами кушаньями. Впрочем, характер у него остался вполне добродушным.

Злой королевский канцлер Кронус Мэйлор пользовался добродушием и рассеянностью короля; он обильно черпал из королевской казны в свой карман, а потом стал мечтать и о захвате трона. Единственным препятствием был живой король... И канцлер втайне решил подготовить новое нашествие Стаи. полагая, что растолстевший король будет в первом же бою съеден.

Во время очередной пирушки король Уинтроп заслушался очередной историей Кронуса Мэйлора и... подавился непрожёванным куском индейки! Пока придворные силились понять, почему их владыка вдруг посинел и задыхается, надежд на спасение оставалось все меньше. К счастью, прислуживающий за столом поваренок по имени Чонси вовремя хлопнул короля по спине, кусок благополучно вылетел из королевской глотки и по

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★★

случайности угодил в глаз канцлеру Кронусу. Поначалу придворные решили, что Чонси напал на короля и чуть не отправили поваренка на плаху, но отдышавшийся король Уинтроп вмешался и с ходу произвел Чонси в рыцари. Новоиспеченному рыцарю вручили меч Гримтвакер и послали править деревушкой Симто. Не стоит и говорить, что канцлер Кронус затаил злобу на бывшего поваренка и решил пакостить всюду, где можно.

Основной задачей в игре является защита деревень от нашествия Стаи. Однако это не все: богатая и процветающая деревня даст вам больше средств как для обеспечения защиты, так и для выплаты налогов в конце года (будьте уверены, Кронус позаботится, чтобы содрать с вас побольше!). Поэтому между нашествиями Стаи необходимо успеть сделать массу дел - улучшать и культивировать землю, строить оборонительные сооружения, корчевать вредный паразитический грибок-Куджу, нанимать рыцарей и лучников для обороны...

Минимальный период времени, за время которого вы должны совершить свои действия и в конце которого остановить Стаю, - это сезон, то есть время года. У вас есть около 2 минут реального времени на сезон, чтобы восстановить поврежденные укрепления, провести все новые работы, закупить коров, привлечь наемников - одним словом, на все. Время отсчитывается в песочных часах внизу справа; когда последняя песчинка упадет вниз - придет Стая и заниматься чем-то, кроме обороны, уже нельзя. Если у вас недостаточно денег или вы просто хотите сэкономить, то можно пропустить предшествующий период и непосредственно перейти к сражению (для этого нужно выбрать из списка "инструментов" внизу экрана изображение красной бегущей Твари).

Даже если во время сражения Тварь слопает человека или корову, в течение небольшого времени еще можно спасти проглоченного, если убить Тварь. А вот когда Тварь сыто рыгнет и отправится искать следующую жертву, сделать уже ничего нельзя.

Из четырех сезонов состоит год, а в конце года вы должны заплатить налоги канцлеру. От года к году налоги растут, так что тщательно рассчитывайте свои финансовые возможности и не угодите в тюрьму за неуплату налогов!

Правление каждой деревней занимает несколько лет. Вы должны защищать от Стаи жителей деревни, урожаи и скот; все это приносит прибыль в конце каждого сезона. Дополнительную прибыль на самом первом уровне вы можете получить за счет вырубки деревьев, но на последующих уровнях этот способ не проходит: либо вырубка деревьев уменьшает ваше здоровье, либо деревья становятся слишком нужными для "окультуривания" бесплодных земель.

Исключительно выгодным приобретением являются коровы; каждая корова за год полностью окупает себя. Следите только, чтобы под коровами была трава - если корова машет хвостом и жует, значит, ее дела идут хорошо и она даст вам прибыль, а неподвижную корову следует переставить в другое место. В конце правления одной деревней следует продать всех купленных там коров, поскольку они не будут перенесены в новую деревню, и деньги пропадут.

Все ваши приобретения вы можете продать (скажем, чтобы продать корову, вы должны заказать покупку новой и поставить ее на уже занятое коровой место). Это относится к стенам, ловушкам и многому другому; единственные необратимые затраты связаны с копанием рвов с водой. Деньги затрачиваются как на копание рва, так и на его засыпку.

Когда Тварей в окрестностях не останется, а деревня станет вполне благополучной, вас вызывают в королевский замок, чтобы поручить новую, более трудную задачу. Только в замке можно сохранить свою игру и приобрести патент на использование новых "инструментов", будь то магические предметы или право прибегнуть к помощи наемников. Вам предстоит управлять пятью деревнями, и сложность задач будет постоянно расти.

Во время сражения у Чонси есть определенный уровень здоровья - оно показано в виде числа рядом с сердечком внизу справа. К счастью, за следующий сезон оно полностью восстанавливается. В бою здоровье теряется от ударов противника и мелких неприятностей типа падения в яму с шипами. Когда здоровье упадет до нуля, Чонси умрет, так что постарайтесь вовремя лечиться специальным магическим камнем (купив его заранее в волшебном магазине).

Управлять действиями Чонси вы можете с помощью клавиатуры или мыши; пожалуй, с клавиатуры это делать удобнее. В игре используются следующие клавиши:

ПРИ СТРОИТЕЛЬСТВЕ ДЕРЕВНИ

Space/правая клавиша мыши - переключение между картой и выбором "инструментов".

Когда выбрана карта:

стрелки/перемещение мыши - просмотр карты.

Enter/левая клавиша мыши - установить выбранный предмет на место.

Когда выбираются "инструменты":

стрелка налево/направо/горизонтальное перемещение мыши- поочередный перебор предметов.



Enter/левая клавиша мыши - выбор предмета и возврат в режим карты.

стрелка вверх/вниз/вертикальное перемещение мыши - переключение масштаба карты.

Space/правая клавиша мыши - возврат в режим карты без смены "инструмента".

ПРИ СРАЖЕНИЯХ СО СТАЕЙ

Space/правая клавиша мыши переключение между картой и выбором оружия.

Когда выбрана карта:

стрелки/перемещение мыши - передвижение Чонси.

Enter/левая клавиша мыши - использование оружия.

Когда выбирается оружие:

стрелка налево/направо/горизонтальное перемещение мыши - поочередный перебор оружия.

Enter/левая клавиша мыши выбор предмета и возврат в режим карты.

стрелка вверх/вниз/вертикальное перемещение мыши - переключение масштаба карты

ПРОЧИЕ УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ

Enter/левая клавиша мыши - начать игру и пропустить заставку.

F1 - пауза.

F2 - загрузка ранее сохраненной игры.

F3 - настройка параметров игры.

Esc - выход из игры.

Теперь несколько слов о вашем противнике. Твари (к сожалению, лучшего перевода слова "hordling" придумать не удалось) необычайно прожорливы, многочисленны и агрессивны. К счастью, они довольно тупы, и побеждать их нужно скорее интеллектом, нежели грубой силой.

Есть несколько разновидностей Тварей. Самая распространенная из них - Тварь обычная (Hordlingus Adolescus eatemupium), этот вид отличается характерными для Тварей аппетитом и разумностью - другими словами, глупы как пробка и крайне прожорливы. Из внешних признаков обращают на себя внимание выпученные глаза и зубастая пасть. Чаще всего они нападают, спускаясь с холмов группами.

Несколько более неприятны Твари-"пираньи" (Hordlingium Caninus Biteum) - Они очень быстро носятся по деревням, вытаптывая урожаи и поглощая все, что попадется на глаза. Обычно эти Твари идут впереди Стаи - повышенное обоняние позволяет им вынюхивать самые лакомые кусочки.

Болотные Твари (Gatorus Albertasaurus) внешне смахивают на крокодильчиков. Разумеется, защищаться от них канавами с водой бесполезно - в воде они чувствуют себя, как дома. А вот на суше болотные Твари передвигаются куда медленнее...

Лесные Твари (Hordlingium Pygmyus Aggravatum) выглядят как гибрид крайне противных пигмеев, вооруженных духовыми ружьями, и крайне противных хихикающих карликов. Обычная для них тактика - спрятаться за деревом и обстреливать Чонси стрелами из своих трубок.

Шаманов (Hordlineum Magicus Irritatem) следует считать интеллектуальной элитой Стаи. Обычно они медленно передвигаются и просто жутко пахнут, но способны пользоваться мощной языческой магией - скажем, из-за способности мгновенно перемещаться с места на место поймать их очень трудно. Помимо этой способности, они метко стреляют огненными шаровыми молниями и могут оживлять Тварей из разбросанных по земле ошметков.

Пустынные Твари (Biggus Diggus) зарываются в песок и роют под ним ходы, чтобы появиться в самом нежелательном месте. При передвижении прыгают, как зайцы, и лягаются, как ослы. Их слабость - нелюбовь к воде; через наполненную водой канаву они не способны перебраться, а раз так - окружив свое поселение в пустыне кольцевым рвом с водой, вы можете считать задачу наполовину решенной.

Королями Стаи можно считать Джаггернаутов (Reddus Giganticus Extradummus). Хотя эти чудовища довольно медленно передвигаются, в бою они почти неуязвимы. По сравнению с ними даже прочие Твари выглядят разумными существами; если Джаггернаут встречается с каменной стеной, то продолжает лезть вперед, пока что-нибудь не треснет! Джаггернаутов лучше всего убивать кистенем, если он есть, или же мечом - тогда придется нанести шесть, семь ударов, причем Чонси после каждого удара должен отскочить назад, чтобы избежать ответного нападения.

Опасные Ледяные Твари (Hordus Freezus Buttoffium), по счастью, живут только в холодных местностях королевства. Берегитесь, когда Ледяные Твари надумают поиграть с вами в снежки!

Для борьбы со Стаей вы пользуетесь разнообразным оружием, в основном его приходится покупать. Вот краткий перечень средств уничтожения Тварей:

Меч "Гримтвакер"- если Чонси будет слишком часто размахивать королевским клинком, у него закружится голова! Чтобы он снова пришел в себя, понадобится некоторое время.

Огнемет - бьет на расстоянии, но действует слабо.

Кольцо телепортации - используется для ускоренного перемещения по карте.

Сапоги-скороходы - исключительно полезная вещь; Чонси в сапогах бегает быстрее самой быстрой Твари.

Приманка - Твари думают только о трех вещах: о еде, только о еде, и ни о чем, кроме еды. Поэтому если вы сможете подбросить на пути Твари аппетитный кусок мяса, то она вполне может свернуть с намеченного пути и пойти за приманкой. А рядом с куском вполне может стоять нанятый вами рыцарь...

Бомба - взрывается от прикосновения Твари. Бомбами также можно пользоваться для преобразования неблагоприятных видов местности (взрывы бомб растапливают снег).

Камень исцеления - восстанавливает в бою здоровье Чонси.

"Утренняя звезда", или, по-русски, кистень - когда Чонси начинает махать кистенем, он запросто убивает любую Тварь (даже Джаггернаута) с одного удара, к тому же сам он временно становится неуязвимым. Очень полезная, хотя и недешевая вещь.



Флейта - как ни странно, пронзительные звуки привлекают Тварей и помогают заманивать их в ловушки.

Трезубец - позволяет убить Тварь "по карте", не подходя вплотную. Стоит это удовольствие очень дорого и экономически не оправдывается.

Есть разные способы вести сражение, от замедления движения Стаи вырытыми канавами, стенами и волчьими ямами, до применения разнообразных магических предметов. На все одновременно денег все равно не хватит, поэтому выбирайте такую тактику, которая вам кажется наиболее эффективной - то ли выигрывать за счет умелого размещения оборонительных сооружений, то ли положиться на свою сообразительность, реакцию и умение обращаться с оружием.

Наконец, несколько маленьких полезных советов:

- в деревне Симто рубите деревья для получения дополнительной прибыли и обогащения, а во всех последующих - наоборот, сажайте их! Деревья помогут закрепить почву на болоте и увеличить полезную площадь, распространят границы оазиса в пустыне Кар-Ньяр или в заснеженных пустошах Веша.

- в болотах Буузала внимательно следите за прыгающими лягушками. Когда лягушка попрыгает и нырнет в воду, в этом месте можно отыскать денежки и неплохо подзаработать. Там же, в болотах, зарыт и дополнительный приз - волшебный предмет, но, чтобы получить его, придется перекопать едва ли не все болото.

- ловушки с кольями на дне способны справиться разве что с самыми слабенькими Тварями, а более сильных они разве что задержат. Эффективным средством задержать Стаю могут стать рвы с водой, возможно, в них даже кто-нибудь утонет.

- Джаггернаутов не остановит ничего - ни ловушки с кольями, ни рвы с водой. Их желательно истреблять последними из всех Тварей. Ведь пока медлительные Джаггернауты дойдут до деревни, вы успеете расправиться со всеми остальными.

- если вы добрались до ледяных пустошей Веша, постарайтесь иметь побольше денег. Заработать там исключительно трудно, и вам придется семь лет содержать деревню на свои средства (обычно для этого нужно 3000-3500 монет).

- лучники и тем более рыцари, как показал опыт, не стоят затраченных на них денег. Лучники стреляют очень слабенько, а рыцари бьют только тех, кто подошел к ним вплотную. В общем, желательно сэкономить деньги и попотеть самому.

Информация

Название: The Horde ("Стая")
Фирма: Toys for Bob
Год: 1994
Размер архива: 8.2 Mb
Класс: Управление, Динамика
Видео: VGA
Управление: Мышь, Джойстик
Игроков: 1
Процессор: 386
ОЗУ: 4 Mb

INCA ("ИНКА")

Эта замечательная игра обладает своей неповторимой экзотической "атмосферой" и во многом уникальна. Жанр ее нельзя определить однозначно - здесь и чисто динамические моменты с имитацией космических сражений, и приключения со стрельбой в лабиринтах, и решение головоломок. Попутно вы можете почерпнуть массу занимательных сведений о древней цивилизации инков.

Все эти разнородные фрагменты объединены замечательным графическим и звуковым оформлением, особенно красива гипнотическая, завораживающая музыка, где использовались народные перуанские мелодии. Игра была создана людьми с весьма изысканными эстетическими вкусами, и пока еще не появилось ничего сколько-нибудь похожего; согласитесь, очень редко игру можно назвать не только эффектной и зрелищной, но и красивой. Кстати, запись музыки к "Inca" была выпущена на отдельном компакт-диске.

Но наиболее впечатляюще замыслы авторов были реализованы в полной версии "Inca" на компакт-диске. В диалогах используется в основном не текст на экране, но и живая человеческая речь, а графика в промежуточных роликах перешла на уровень самых лучших образцов "multimedia".

Управлять действиями главного героя   Эльдорадо   лучше всего с помощью мыши, поскольку с клавиатуры это практически нереально. Смысл манипуляций мышью и нажатий клавиш меняются в зависимости от места, где происходит действие:

В КОСМОСЕ И НАД ПОВЕРХНОСТЬЮ ПЛАНЕТ:

Левая клавиша мыши - выстрел.

Правая клавиша мыши - управление скоростью корабля.

Перемещение мыши - изменение курса (в космосе) или перемещение по экрану прицела (над поверхностью).

В ЛАБИРИНТАХ (ПЕРЕМЕЩЕНИЕ):

Левая клавиша мыши - продвижение вперед.

Правая клавиша мыши - карта исследованной части лабиринта.

Перемещение мыши - повороты.

В ЛАБИРИНТАХ (СРАЖЕНИЯ):

Левая клавиша мыши - выстрел.

Перемещение мыши - перемещение по экрану прицела.

В ГОЛОВОЛОМКАХ:

Левая клавиша мыши - ЛЮБЫЕ действия с предметом или объектом - нажать, подобрать, сдвинуть и т.д.

Правая клавиша мыши - взять предмет, чтобы носить его с собой.

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★★

Со своим имуществом вы можете ознакомиться, если переведете курсор мыши в верхнюю часть экрана.

Кроме того, в игре используются некоторые другие комбинации клавиш:

Ctrl-F1 - включение/отключение музыки.

Ctrl-F2 - включение/отключение звуковых эффектов.

Ctrl-F3 - включение/отключение сообщений "бортового компьютера" в космосе.

Ctrl-F9 - загрузка игры по паролю.

Ctrl-F10 - выход из игры.

В игре применена традиционная схема сохранения состояния игры: после прохождения очередного этапа вам сообщается 8-значный код. Чтобы в дальнейшем начать игру с этого же места и с тем же количеством жизней, просто введите этот код. Поскольку коды зависят от конкретной машины, приводить их здесь бессмысленно.

На экране вы видите все глазами Эльдорадо, главного героя. В тех эпизодах, когда Эльдорадо сражается с врагами, на экране появляется изображение полукруглого жертвенного ножа-туми, украшенного драгоценными камнями в два ряда. Когда выстрелы врагов уменьшают здоровье Эльдорадо, камни на внешнем ряде постепенно чернеют; с уничтожением последнего камня Эльдорадо умирает. Состояние здоровья не переносится на следующий этап, то есть все потерянное здоровье восстанавливается после завершения этапа.

Внутренний ряд из пяти камней соответствует жизням Эльдорадо; с каждой потерянной жизнью чернеет один из внутренних камней.

Кроме состояния здоровья Эльдорадо, необходимо следить за его энергетическим оружием. Число выстрелов принципиально ничем не ограничено, но от слишком частой стрельбы оружие перегревается, и когда полоска-индикатор от нагрева дойдет до самого правого края, стрельба прекращается. Эльдорадо приходится ждать, пока оружие не охладится.

Перейдем непосредственно к сюжету игры.

Когда в XVI веке орды конкистадоров хлынули на землю Перу, их интересовало одно: золото! Сами инки золоту придавали скорее духовное, мистическое значение (золото считалось священным металлом почитаемого инками Солнца), и им была абсолютно непонятна охватившая пришельцев жажда наживы.

Древняя цивилизация инков практически была уничтожена "бородатыми варварами" в стальных шлемах. Предчувствуя гибель империи, предводители инков спрятали все принадлежавшее им золото в легендарном городе Пайтити. Но гораздо более важным было то, что накопленные инками знания не достались испанцам и не погибли вместе с государством.

Последний Верховный Инка по имени Хуана Капак знал о древнем пророчестве, предвещающем приход того, кто возродит гаснущее солнце-Инти и вернет инкам три мистических драгоценных камня - эти камни дают обладателю контроль над могущественными силами природы. Задача эта была по силам лишь могучему воину. Дождаться прихода того, о ком говорится в пророчестве, Хуана Капак не мог - в бренной телесной оболочке, но после смерти дух последнего из Верховных Инков остался ожидать прихода своего преемника.

Пророчество исполнилось, и могущественный золотой воин по имени Эльдорадо готов отправиться в глубины Вселенной, чтобы решить судьбу инков. Задача Эльдорадо осложнялась тем, что ему приходилось вступить в противоборство с очень опасным противником - испанцем Агирре. Сила Агирре и его мистические способности даже превышали способности Эльдорадо, однако помыслы его ничем не отличались от помыслов всех конкистадоров. Ничего, кроме золота и власти, Агирре не интересует.

Приключения Эльдорадо начинаются со встречи с духом Хуаны Капака. Верховный Инка посылает золотого воина за первым камнем, дающим контроль над временем.

Преодолеть пояс астероидов довольно просто. Следует держать курс на планету и уклоняться от идущих "в лоб" астероидов или попросту расстреливать их. Скорость можно держать на максимуме, главное - вовремя избегать столкновений.

Подход к святилищу, где хранится первый из камней, охраняется посланцами Агирре на маневренных космических истребителях; их четверо. Вы должны успеть уничтожить все четыре корабля до того, как они дойдут до конца коридора на поверхности планеты (индикатор положения кораблей конкистадоров и вашего собственного находится в верхней части экрана). Очень важно в самом начале не наращивать скорость и дать кораблям испанцев уйти из-за вашей спины; времени на уничтожение всех кораблей хватает, а отсутствие хвостового стрелка на корабле Эльдорадо дает себя знать. Пропустите корабли вперед и вот тогда уже "жмите на педали". Конкистадоры будут обстреливать вас, но их огненные шары тоже можно сбивать. И помните: нельзя, чтобы хоть кто-то из конкистадоров добрался до конца пути!

Наконец, с испанцами покончено, и Эльдорадо может передохнуть у входа в святилище. Пора немного пошевелить мозгами, чтобы открыть дверь. Нажмите на каждый из больших камней, расположенных в стороне от двери в стене, и комната осветится. Откройте крышку на корпусе корабля, на открывшейся панели расположены две рукоятки. Поверните правую из них дважды, а левую - один раз. Из реактора корабля Эльдорадо выдвинется решетка, а на решетке лежат три магических камня Инти. Теперь нажимайте на отверстие в полу, и каждое нажатие будет приводить к изменению узора на крышке в стене. Когда на крышке появится узор в виде нескольких перекрещивающихся линий, возьмите крышку и положите ее на отверстие. Если все сделано правильно, то узор на крышке продолжит линии на полу. Теперь по очереди возьмите камни с решетки реактора и положите их в лунки на полу по следующему правилу: рядом должны лежать три камня разных цветов (то есть вместе у лунки, где уже установлены синий и зеленый камни, положите красный, и т.д.). После установления всех трех камней на место на двери в стене появится священный жертвенный нож-туми. Возьмите его и теперь можете открыть дверь.

Святилище кишит испанцами, сражайтесь с ними и побеждайте. Ваша задача - отыскать в лабиринте место со стеблями бамбука на веревках. Ножом-туми разрежьте узлы на веревках и расщепите надвое стебель бамбука. Внутри стебля лежит золотая монета, заберите ее и половинки стебля бамбука. Дальше дорогу вам преградит стена, нажмите на укрепленный в ней камень. Положите половинки стеблей бамбука на выдвинувшиеся из стены камни с выемками. Прикоснитесь к золотой звезде, она превратится в золотой початок кукурузы. Прикоснитесь к початку, и дух вашего предка сообщит вам загадочную магическую формулу. Теперь дотроньтесь золотой монетой до круглой печати на стене, это перенесет вас на скрытый уровень святилища.

Оказавшись в комнате с четырьмя колоннами, откройте золотую панель на стене и возьмите находящуюся за панелью золотую звезду. Не забудьте закрыть панель, прежде чем продолжать. Прикосновением звезды вы сможете открыть в каждой колонне тайник, но из четырех колонн вас интересует только одна - в которой лежит узелковое письмо-кипу. Заберите кипу и обратите внимание на количество узелков - три, один, пять и два. Теперь нажмите на крючок, на котором висело кипу, и откроется "тайник в тайнике". Возьмите из него каменную звезду и вернитесь к панели на стене. Откройте панель и установите в нише каменную звезду, панель скользнет направо и откроет вашему взгляду золотой шар. Вставьте в шар золотой кукурузный початок. Теперь нажатием на стрелки сделайте так, чтобы у каждой стрелки появилось определенное количество точек (сообщенное вам при помощи кипу):

восточная стрелка - три.

северная стрелка - одна.

западная стрелка - пять.

южная стрелка - две.

Остается совсем немного - убедить предков-основателей в том, что вы достойны владеть камнем. Нажмите на камень в полу, и в воздухе возникнут постамент и сосуд. Каждое прикосновение к каменной фигурке приводит к появлению в воздухе цветного шара. Немедленно прикоснитесь к другой фигурке, чтобы из нее появился еще один шар. Слившиеся шары опускаются на постамент. Ваша задача - сделать так, чтобы на постаменте появилось два РАЗНОЦВЕТНЫХ шара. Когда на постаменте появится два шара, прикоснитесь к парящему в воздухе сосуду, и шары оживут. Если шары окажутся одинакового цвета, смело можете начинать все сначала. Экспериментировать вы можете сколько угодно, так что не огорчайтесь неудачей; а когда наконец предки будут довольны, вы получите свой камень.

На вашем обратном пути к Пайтити в космосе вас поджидает звено испанских истребителей. Сражайтесь с ними и выйдите из схватки победителем, это не так сложно.

Первый из камней добыт, но эта задача была несложной. Чтобы добраться до второго камня, вам придется потрудиться побольше.

Справиться с тремя волнами истребителей будет довольно нелегко. Общих советов здесь нет; главное - старайтесь угадать направление поворота истребителя, когда он окажется совсем близко от вас, и не теряйте его из виду. Ваши попадания на близом расстоянии приносят гораздо большие повреждения, чем при стрельбе издалека. И еще последний совет: если на вашей машине есть кнопка "TURBO", выключите ее - будет полегче.

После уничтожения истребителей врага Эльдорадо попадает в плен на испанский галеон, идущий под парусами в открытом космосе. Здесь он впервые сталкивается лицом к лицу со своим главным противником - Агирре. Соблазны богатства и славы оставляют его равнодушными, и Агирре запирает его в камеру - подумать над предложением.

Из камеры необходимо выбраться. Выньте пробку из бочки с порохом и сорвите с нее бумажную наклейку. Поднимите с пола пробку и швырните ее в сидящую на полу крысу; крыса убежит, а по пути сбросит к вашим ногам чашу. Возьмите чашу,

а пробку воткните на место. Теперь возьмите с пола горстку пороха и положите ее в оторванную бумажную наклейку. Бумажная трубка с порохом становится петардой; положите ее на пол возле бочки. Дважды дерните за цепь, и откуда-то сверху в камеру проникнет солнечный луч. Подставьте блестящую поверхность чаши под луч, петарда воспламенится от отраженного луча и освободит вас.

Обыщите бочки в этой же комнате, возьмите из них золото и ключ. Теперь перейдите в соседнюю комнату. Ключом отоприте тот шкаф, что расположен справа от входа, и пока закройте его до лучших времен. В этой комнате тоже есть бочки, и в них тоже есть кое-что интересное, а именно - еще один ключ и бриллианты. Ключом откройте шкаф напротив входа в эту комнату, возьмите топор и мешок. Вернитесь в свою камеру и топором взломайте крышку на бочке с порохом. Возьмите отломанную крышку. Положите мешок на пол, пару раз чашей зачерпните пороха из бочки и высыпьте содержимое чаши в мешок. С полным мешком перейдите в другую комнату, откройте шкаф справа от входа и положите тяжелый мешок с порохом на планку рядом с чугунным ядром. Ядро откатится в сторону, и вы сможете взять банник для чистки пушек. Снова вернитесь в свою камеру и банником опрокиньте бочку с порохом. Под бочкой откроется люк, ведущий к спасению!

Чтобы выбраться с галеона, вы должны найти в запутанном лабиринте коридоров ворота с двумя кольцами на дверях. По пути сражайтесь с испанцами, не забывайте вовремя уничтожать направленные в вас огненные шары. Приметой, означающей, что вы на верном пути, будут оправленные в золото иллюминаторы. Когда вы найдете ворота, пару раз дерните каждое из колец. Из стены возникнут две руки, держащие распятие и канделябр. Возьмите распятие и канделябр, а вместо них положите в левую руку золото, а в правую - бриллианты. Руки откроют вам дверь туда, где посланные Агирре видения пытаются задержать вас.

Поставьте канделябр на постамент посреди комнаты, распятием вы откроете раковину. В раковине лежит курильница, поставьте ее на постамент рядом с распятием. Возьмите с распятия свечу и зажгите курильницу. Наполните чашу святой водой и отдайте ее апостолу Петру; возьмите ключ и откройте им дверь.



По очереди нажмите на составленном из кубов кресте: верхний, нижний, левый, правый кубы. Вам удалось вырваться из плена и перехитрить Агирре.

Далее вы должны очистить от конкистадоров спутник-Паракас и предотвратить захват испанцами камня, дающего контроль над материей. Техника воздушного боя в узком коридоре вам уже знакома, вот только на этот раз все будет несколько сложнее. Впрочем, справиться с ними все равно можно.

Мумии предков благословляют вас как нового Верховного Инку. Но камень еще необходимо доставить на Пайтити, а посланцы Агирре хорошо знают гнев своего повелителя...

Это сражение окажется для вас очень тяжелым. Наверное, даже первые десять-пятнадцать попыток окажутся безуспешными. Не отчаивайтесь, подумайте - в ваших руках судьба целой империи. Поверьте на слово, справиться с врагом все же можно.

На священном Туми осталось пустое место лишь для самого последнего камня. Путь к нему в космосе преграждает не только волна мощных истребителей, но и три галеона, посланных Агирре. Чтобы сбить галеон, нужно стрелять в него довольно долго - усилий понадобится куда больше, чем с обычными истребителями. К тому

8 Зак. 984

же галеоны с бортов ведут разрушительный огонь из пушек, и ядра приходится сбивать; лучше заходить в атаку с носа.

Покончив с подручными Агирре, вы прилетаете к древнему храму, где камень был укрыт от испанцев вместе инками и индейцами майя. Вход в храм закрыт кмменной плитой с хитроумным механическим замком. Поочередно нажмите на три круглые пластины с изображениями солнца (они находятся слева) - из тайника выпадут три разноцветных шарика, возьмите их. Теперь среди шести каменных барельефов найдите три пары; если нажать барельефы из пары, то на большом каменном изображении ненадолго загорится светящийся "глаз". В этот "глаз", пока он еще светится, вы должны вставить шарик нужного цвета. "Глаз" светится очень недолго, и установка шарика требует некоторой сноровки и умения. Не забудьте взять золотой диск, который появится на большом барельефе после установки второго шарика. Когда последний шарик окажется на своем месте, нажмите золотым диском на круглые пластины слева, и тяжелая каменная плита отойдет в сторону.

В храме необходимо найти темную пещеру, где на стене виднеются золотые полукруглые лезвия туми. Снимите со стены все пять лезвий и начинайте с помощью мыши передвигать каменные блоки в кладке, они легко скользят на свободные места. Вам нужно выпустить луч света, спрятанный в верхнем ряду посредине. Когда задача будет решена и луч упадет на плиту в полу, поочередно выложите туда все лезвия туми и положите сверху золотой диск. Луч отразится от диска, и с потолка упадет фиолетовая пирамида. Снимите диск с плиты и положите на его место пирамиду.

Кристаллы на потолке будут поочередно освещаться разными цветами. Вы должны запомнить последовательность цветов и воспроизвести ее на пяти разноцветных лучах на полу, но только в СИММЕТРИЧНОМ ОТРАЖЕНИИ относительно центрального зеленого луча - то есть вместо красного цвета (крайний справа) вы нажимаете фиолетовый (крайний слева), и так далее; зеленый цвет симметричен сам себе, он так и остается зеленым. После трех правильно воспроизведенных цветовых серий завал будет расчищен, а в стене откроется проход.

После пещеры вы должны найти зал для наблюдений за небесными светилами. Кстати, дверь, ведущая в этот зал, заклинена небольшим куском бамбука; возьмите его.

Обратите внимание на составленный из маленьких шариков круг; вы должны оставить из всех шариков только один, причем он должен оказаться в самой нижней лунке. Правила, по которым снимаются шарики, просты. Шарик должен "перепрыгнуть" через своего соседа и оказаться на свободном месте, тогда этот сосед исчезает. Когда вы сможете убрать все шарики и оставить последний в нижнем положении, переведите этот шарик в верхнее положение и положите золотой диск в круглое углубление над шариками на небе взойдет солнце, а в нем вы увидите последний, третий камень. Взяв этот камень, вы обретаете контроль над энергией! Снимите золотой диск.

Чтобы стать Верховным Инкой, Эльдорадо должен пройти специальную церемонию и получить священный нож туми. Для этого в храме нужно найти зал с тремя столбами-тотемами и золотой звездой в центре. Прикосновением зеленого камня к золотой звезде вы сможете менять время года; перенеситесь в жаркое лето, когда все вокруг становится зеленым. Прикосновение синего камня к звезде породит

плодородную землю, и вы посадите туда росток бамбука. От прикосновения красного камня к звезде посаженный бамбук даст ростки. Снова возьмите зеленый камень и переместитесь в раннюю осень, когда все посаженное вырастает - бамбук вырастет. Чтобы вырвать гибкие стебли, перенеситесь в холодную зиму.

Положите вырванные стебли на воду, а на них - золотой диск. Зеленый камень снова перенесет вас в лето, а энергия красного камня превратит бамбук с диском в лодку. Снова примените зеленый камень осенью ваша церемония завершится. Эльдорадо становится Верховным Инкой, а павшая империя получает шанс на возрождение.

Но пока жив Агирре, задача Эльдорадо не может быть закончена, и вам остается сразиться с предводителем конкистадоров. Убить Агирре обычным способом вы не сможете, поэтому найдите на корабле помещение, где хранятся боеприпасы. Стрельба там заканчивается взрывом корабля и гибелью обоих противников, но солнце-Инти получает необходимую ему энергию, и империя инков идет к своему новому расцвету.

Информация

Название: Inca ("Инка")
Фирма: Coctel Vision
Год: 1992
Размер архива: 15.2 Mb
Класс: Динамика, Приключения, Симулятор
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Мышь
Игроков: 1
Процессор: 286
Минимум ОЗУ: 1 MB

INCA-2: WIRACOCHA (“ИНКА-2: ВИРАКОЧА”)

I

На продолжение игры “Inca”, посвященное дальнейшим приключениям Верховного Инки Эльдорадо, возлагались громадные надежды. В чем то она “Inca - 2” превосходит своего предшественника, в чем-то уступает ему.

Технически игра сделана безукоризненно - улучшены космические бои и добавлено много новых видов оружия, более эффектно выглядят пейзажи и игровые экраны. Графика более разнообразна, ее стиль не ограничен синезолотой палитрой первой части игры. Устранена абсурдная сложность некоторых динамических моментов, и теперь успеха в космических сражениях можно добиться чуть ли не с первого раза.

С другой стороны, звуковое оформление сделано послабее и не обладает надолго запомнившимся гипнотическим очарованием мелодий из “Inca - 1”. Герои - как положительные, так и отрицательные - стали существенно менее загадочными и мистическими, и игра лишилась неуловимой изысканной “атмосферы”.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

Управление осталось практически тем же, что и в первой части игры. Передвижение мыши вызывает перемещение на экране курсора,

будь то прицел в космических сражениях или обычный курсор в головоломках. Передвижением мыши в некоторых головоломках вы также можете вызывать "прокрутку" экрана по горизонтали. Чтобы проверить, возможно ли это, переведите курсор мыши к краю экрана. Если вид курсора изменится и появится стрелка, щелкните клавишей мыши, чтобы перейти к следующей порции экрана (для поворотов на месте), или просто продолжайте двигать мышь в этом же направлении. Эти способы вовсе не повторяют друг друга, поэтому будьте внимательны. Левая клавиша мыши используется для:

- взятия различных предметов.
- близкого осмотра объектов на экране.
- совершения различных действий с объектами.
- непосредственного применения предметов.
- применения оружия в космических сражениях.

Наиболее существенные отличия коснулись использования правой клавиши мыши, в головоломках она теперь применяется для вызова на экран списка предметов и выбора из него используемого предмета. В космических сражениях правая клавиша мыши меняет оружие на следующее по списку.

При прохождении уровней с головоломками перемещением курсора мыши на верхний край экрана вы можете вызвать появление четырех вспомогательных значков-пиктограмм.

дискета - загрузка игры, выход в DOS или информация о версии игры. Обратите внимание - сохранение игры происходит АВТОМАТИЧЕСКИ по мере завершения вами уровней.

монитор - здесь вы можете послушать все мелодии, звучащие в игре, или снова посмотреть любой сюжетный ролик. Можно смотреть ролики только для уже пройденных уровней.

сундук - перечень имущества. Более удобным способом работы с имуществом является использование правой клавиши мыши.

регуляторы - включение/отключение музыки и некоторая дополнительная информация (в общем-то, ненужная).

Космические сражения

Поскольку режим космических сражений подвергся наиболее кардинальной переработке, на нем стоит задержаться поподробнее. Появилось много новых типов оружия, приводим список оружия и прочего оборудования вместе с клавишами ускоренного доступа (так, чтобы не требовалось каждый раз прокручивать список оружия правой клавишей мыши).

F1 - лазер.

F2 - самонаводящиеся ракеты.

F3 - торпеды.

F4 - ядерная бомба.

F5 - захватный крюк.

Также в космосе применяются и другие дополнительные управляющие клавиши:

F6 - следующая цель.

F7 - предыдущая цель.

F8 - космическая карта.

F9 - торможение.

F10 - переключение на работу с мышью/джойстиком на приборной панели внизу.

+/- - увеличение/уменьшение скорости. Скорость показана красными цифрами рядом с прицелом.

Space - выбор другой мишени.

Панель управления "Туми"

Вид на цель (внизу слева). Это - вращающийся трехмерный вид текущей цели. Вы можете менять масштаб отображения информации вручную, но проще предоставить компьютеру делать это автоматически.

Радар (внизу посредине). На радаре показано местонахождение всех целей по отношению к "Туми", текущая цель выделяется.

Информация об оружии и корабле (внизу справа). Здесь можно устанавливать текущее оружие (хотя удобнее это делать другими способами), а также проверить степень повреждений корабля. Переключение этих режимов производится выбором символа квадрата/круга на верхней из кнопок. В режиме выбора оружия перебор доступного оружия осуществляется кнопками со стрелками, но все же гораздо быстрее выбирать оружие напрямую, нажатием клавиш-ускорителей **F1-F5.**

Краткое описание оружия

Скорострельные лазеры - единственное оружие с неограниченными боеприпасами. По мере ведения огня темп стрельбы все замедляется, и, чтобы восстановить состояние лазеров, нужно временно прекратить стрельбу и дать им подзарядиться.



Самонаводящиеся ракеты - разрушительная сила этих снарядов превосходит силу лазеров, к тому же они самостоятельно преследуют цель. Когда изображение цели на экране начинает мигать и раздается характерный писк, значит, ракета захватила цель и ее можно выпускать.

Торпеды - убойная сила торпед очень велика, но попасть ими в цель реально только с близкого расстояния.

Ядерные бомбы - после выстрела эти бомбы взрываются либо от столкновения с целью, либо по истечении небольшого промежутка времени. Бомбы применяются для поражения групповых мишеней.

Захватный крюк - используется для того, чтобы прицепиться к кораблю для стыковки или абордажа.

Основным местом действия становится вид на поле боя спереди. Обратите внимание на прицел; возле него цифрами приведена текущая скорость корабля, а желтая линия показывает направление на текущую цель.

Ведение огня из защитных турелей принципиально не отличается от сражений на

"Туми", разве что корабль более неповоротлив, да и видов оружия меньше.

Теперь, когда описание управления закончено, можно переходить непосредственно к описанию сюжета. Напомним, что в конце первой части "Inca" Верховный Инка получает власть над тремя силами солнца-Инти и готовится возродить империю инков. Однако в поединке с предводителем конкистадоров Агирре Эльдорадо жертвует собой и уничтожает Агирре. От взрыва угасающее Солнце получает нужную ему энергию, а империя инков возрождается.

В начале "Inca - 2" выясняется, что и Эльдорадо, и Агирре остались в живых. Эльдорадо становится Верховным Инкой и правит своими подданными, а Агирре отправляется в глубины космоса для того, чтобы снова попытаться расправиться со старым противником. В семье Эльдорадо достиг совершеннолетия сын Атауальпа, и Эльдорадо планирует приобщить его к управлению государством.

HUARACHICO

Страж Хуарачико предлагает Атауальпе выбрать испытание, чтобы доказать, что он достоин присутствовать на Совете Мудрейших. Можно выбрать испытание силы или мудрости - в зависимости от ваших склонностей и настроения. Испытание мудрости полегче и проходит гораздо быстрее. Чтобы начать испытание, нужно войти в одни из двух ворот.

Испытание силы (правые ворота).

Вы оказываетесь на борту космического корабля, и ваша задача - уничтожить все статуи на дистанции, не пропустив ни одной. В среднем на каждую статую требуется 2-3 попадания. Пользуйтесь своим основным оружием - лазером, и не делайте слишком резких поворотов, а то цель может потеряться. После поражения одной цели немедленно переходите к следующей: направление на нее показывает желтая линия у прицела. Постепенно статуи оказываются все ближе друг к другу, что затрудняет вашу задачу. Помните: статуя уничтожается только после голубой вспышки, не полагайтесь на красные взрывы при попаданиях.

Если вы удачно пройдете испытание, то сможете продолжить игру. В противном случае попробуйте снова или идите на испытание мудрости.

Испытание мудрости (левые ворота).

Подберите с пола камень и возьмите перо с головы стражника. Подведите воду к первой статуе, установив камень над ее головой, после чего пощекочите статую перышком; одна из решеток поднимется. То же самое необходимо проделать и со второй статуей, только тогда испытание мудрости закончится успешно.

Отец Атауальпы, Эльдорадо, остается доволен сыном и приглашает его на Совет Мудрейших для обсуждения возникших у Империи проблем. Как выясняется, приближающийся к Земле астероид был захвачен войсками Агирре, и теперь Агирре собирается прервать любые виды связи на территории Империи.

Эльдорадо пока не собирается вступать в прямую конфронтацию с Агирре: сил для этого пока недостаточно, к войне нужно подготовиться. Но нетерпеливый Атауальпа не согласен с отцом. Он оскорбляет разведчика Кельта, и его выгоняют с Совета.

Атауальпа поддается на провокацию, он решает захватить слабо охраняемый космический истребитель отца, "Туми", и в одиночку расправиться с силами Агирре.

STOLENTUMI

"Туми" охраняется всего лишь одним стражником, особых трудностей не будет.

Возьмите с веревки листья коки, а затем возьмите веревку вместе со столбом. Положите столб над воротами справа. Возьмите камень из кучи и швырните его в стражника. Пока камень еще не успел попасть в цель, спрячьтесь в кроне дерева или за забором справа. Если попытка оказалась неудачной, попробуйте снова.

Когда стражник выйдет посмотреть, в чем дело, потяните за веревку. Упавший столб стукнет стражника по голове и освободит дорогу к Туми.

В космосе Атауальпа оказывается в зоне, контролируемой силами Агирре. К "Туми" устремляются истребители противника - приготовьтесь к бою.

FRONTIER

О том, как сражаться в космосе, уже говорилось выше. Первые два истребителя прикончить не так уж сложно, и вам вряд ли придется пользоваться чем-то помимо лазера.

FRONTIER 2

С пограничной станции стартует еще три истребителя, на этот раз задача чуть сложнее. Кроме самих истребителей, есть еще и станция, но ее нужно атаковать в последнюю очередь - слишком много проходит времени, прежде чем станция взорвется.

В конце битвы к вам присоединяются Эльдорадо и Кельт на торговом корабле Кельта. Что-либо предпринимать уже поздно: необдуманные действия Атауальпы привели к войне. Эльдорадо и Кельт отправляются на отражение атаки противника. Вы остаетесь на торговом корабле Кельта. Эльдорадо строго приказывает ничего не трогать.

CABIN

Повернитесь к монитору управления кораблем (он у вас за спиной) и нажмите на кнопку "3" на передней панели. Нажимайте кнопки на цифровой панели справа, пока не раздастся сигнал тревоги. Кельт выключает сигнал тревоги и отключает системы безопасности корабля. Как видно на экране, защитные турели не работают из-за замороженного шарнира.



Откройте дверь рядом с монитором управления, вы попадете на склад. Внимательно осмотрите расположенный слева "рукав", рядом с ним лежит ломик: возьмите его. Откройте ломиком ящик с водкой в центре склада, возьмите бутылку и снова к "рукаву". Откройте "рукав" (щелкнув на нем клавишей мыши) и влейте водку вовнутрь. Вернитесь в рубку и переключите рычаг в положение "ON". Механизмы корабля разогреваются, и шарнир оттаивает.

Выберите, какой установкой вы пожелаете управлять (клавиши 1 или 2 на передней панели монитора).

TURRETS

В начале вы сражаетесь с тремя истребителями, а под конец на вас нападает ас. Несмотря на все отчаянные предупреждения Эльдорадо, торговый корабль разлетается на куски. Атауальпа погиб, и отныне в игре вы принимаете роль самого Верховного Инки Эльдорадо.

Конкистадоры отступают, и вы должны лететь на выручку Кельта - его корабль потерял управление и дрейфует в космосе.

SOS KELT

Догоняйте дрейфующий корабль на максимальной скорости (напомним: скорость увеличивается комбинацией клавиш **Shift** и **+**). Когда вы окажетесь неподалеку от него, переключите оружие на захватный крюк и стреляйте в корабль Кельта. Крюк должен захватить корабль Кельта, и вы окажетесь вместе на борту "Туми".

Гравитация близлежащей планеты уже захватила корабль, и вы должны быть готовы к аварийной посадке.

CRASH

Вы должны вычертить по карте поверхности маршрут к нужному месту. Попросту следуйте его указаниям, щелкая клавишей мыши в нужных местах карты:

- источник воды на Западе.
- пройдите по долине на северо-восток 160 миль.
- пройдите через горный перевал курсом восток-северо-восток 100 миль.
- идите на юг мимо скал 150 миль.
- вы должны оказаться примерно на одной широте с источником на востоке; пройдите к нему 330 миль.

Возможно, с первого раза не получится, придется попробовать еще раз.

После двух дней путешествия под палящим солнцем Кельт и Эльдорадо оказываются в обсерватории астронома Юны. Узнав об астероиде Агирре, Юна соглашается помочь - ее оборудование может рассчитать местонахождение астероида и подсказать способ его уничтожения.

ANTENNA

Юна дает вам устройство управлений антенной, чтобы вы навели антенну на астероид. Ваша задача - загнать черный кружок в точку пересечения трех линий на треугольнике, для этого в вашем распоряжении стрелки "+" и "-" для трех направлений смещения.

Как выясняется, астероид находится в фазе формирования, и его можно уничтожить, если разместить на трех планетах источники огромной энергии. Компьютер подскажет вам нужные планеты, и Эльдорадо остается лишь воспользоваться своими мистическими силами (см. "Inca - 1").

Для починки "Туми" вам нужно доставить его на станцию, а для этого поблизости как раз имеется старый паровоз.

LOCOMOTIVE

Возьмите лом рядом с заправочной вышкой. Войдите в паровоз, возьмите масленку и кожаный ремешок с поворотного колеса. Поверните колесо и вернитесь наружу. Смажьте из масленки блок на заправочной вышке и примените на нем лом. Паровоз заправится топливом для поездки.

Входите в паровоз. Нажмите кнопку зажигания. Ломом выбейте шпенек из рычага направления, потяните рычаг - поехали!

IN LOCO

Паровоз подвергается атаке с воздуха. Как только одна из четырех стрелок на панели замигает, щелкните на ней клавишей мыши - оттуда истребители заходят для атаки. Перемещайте по экрану перекрестие прицела и стремитесь нанести истребителям как можно больше повреждений, чтобы они меньше повреждали паровоз. Ваша задача - продержаться в течение определенного времени (около двух минут).

После отражения нападения Эльдорадо направляет паровоз в старый туннель, чтобы не стать мишенью для следующего нападения.

CAVE

Когда-то эта пещера служила базой для золотоискателей, здесь стоит покопаться повнимательнее.

Осмотрите шкаф в правой части пещеры. Возьмите молоток, бритву, бутылку со ртутью, шнур с грузом и ключ. Вернитесь к веревке, привязанной к выдвижному ящику слева, и обрежьте ее бритвой. Возьмите веревку. Поближе рассмотрите ящик и почистите в песке заржавевший ключ. Откройте ключом ящик и возьмите бумаги. В бумагах вы найдете описание чего-то, называемого "Бумеранг", и нацарапанные внизу листа цифры 1,8 и 3. Подойдите к сейфу на стене, вылейте ртуть на колеса, чтобы смыть ржавчину. Слева направо наберите нужную комбинацию (1, 8 и 3). В сейфе находятся чертежи древнего космического корабля "Бумеранг". По словам Кельта, такие корабли было легко строить, а в бою они были очень эффективны. Кельт решает попробовать построить такой корабль, пока Эльдорадо возится с ремонтом "Туми".

Изыскания Юны заканчиваются, и она отдает кристалл с занесенными в него координатами трех нужных планет. Когда источники энергии будут установлены, астероид окажется в пересечении лучей и взорвется. Эльдорадо поручает все имперские дела Кельту, назначает его главнокомандующим армиями Империи, а сам отправляется расставлять источники энергии на планетах.

LEAVE YUNA



Поверните выключатель у экрана и положите полученный от Юны кристалл в нишу. Вы получите координаты первых двух планет; выберите, куда вы отправитесь сначала - "А" или "В" (выберите "А", чтобы не запутаться).

DE ALMAGRO

В космосе вас ожидает встреча с убийцей Атауальпы, капитаном Диего де Альмагро. Когда вы уничтожите корабли отряда Альмагро, ас бросится в бегство, и вам будет предоставлен выбор - гнаться за ним, чтобы отомстить (YES), или продолжить путь к планете (NO). Если вы чувствуете в себе силы подстрелить пару десятков истребителей противника и три космические станции, неуязвимые для лазеров и бомб, то гонитесь и умирайте с честью. Ну, а если вы реально оцениваете свои силы и не позволяете эмоциям распускаться выбирайте "NO". и отправляйтсь спасать Империю.

IBIS

Вы приземляетесь на планете, и оказываетесь на тропическом берегу. Взгляните на стебли растений - недавно здесь кто то был Возьмите с земли пальмовые листья и

расчистите песок, открывая следы. Следы ведут вас в рощу - идите туда.

Возьмите устрицу, положите ее на плоский камень и разбейте молотком. Возьмите из разбитой устрицы волшебную жемчужину, подберите еще одну устрицу. С пальмы прыгает обезьяна и начинает угрожать вам - швырните в нее устрицу. Испуганная обезьяна убегает, спугивая с гнезда птицу ибиса. Осмотрите гнездо и приложите волшебную жемчужину к нефритовому яйцу. Возникает Демон Рощи и приказывает вам взять яйцо и жемчужину, но обязательно иметь их при себе, когда вы вернетесь - иначе он заберет вашу душу.

CROCODILE

Следы привели вас к человеку, сидящему возле окаменевшего крокодила. Это шаман, он соглашается помочь Эльдорадо, но сначала требует оживить крокодила - его умертвил Демон Рощи.

Осмотрите крокодила, вставьте волшебную жемчужину и нефритовое яйцо в глазницы крокодила. Рептилия оживает, и шаман погружает вас в глубокий транс.

CRATER

Поищите в окрестностях жезлы в скале. Возьмите жезлы, в скале откроется каменная дверь. Входите вовнутрь и разрежьте сосуд-калабаш бритвой, заберите обе половинки и вернитесь к стелле. Поставьте жезлы на пьедесталы по обеим сторонам стеллы и поставьте половинку калабаша на пьедестал за стелой. Подойдите к отверстию в скале и установите вторую половинку калабаша в нише над отверстием. Луч Солнца отражается от установленных вами предметов и разбивает стеклянный футляр на стелле. Установите на стелле первый из камней Инти.

Затем Эльдорадо в полной безопасности возвращается на борт "Туми" (а о Демоне Рощи позаботился спасенный крокодил).

KELT CALLS

В космосе на вас нападают два истребителя. Когда вы уничтожите их, Кельт сообщает об успешном строительстве "Бумерангов" и о том, что Агирре выслал боевой флот для нападения. Если новые силы Кельта будут сражаться с нападающими истребителями, то это приведет к большим потерям, и Кельт спрашивает, сможете ли вы ему помочь. Это, конечно, личное дело каждого, но мы посоветуем ответить "YES" и немного подраться.

ANNOBON

Вы сталкиваетесь с большим флотом: несколько дюжин истребителей, а за ними - пять тяжелых бомбардировщиков. По мнению бортового компьютера, шансы на успех равны 5%...

Чтобы выжить и победить, поскорее выберите из вашего оружия бомбы и стреляйте в скопления вражеских кораблей перед вами. Бомба поражает большое пространство, но учтите: до взрыва дополнительно проходит небольшое время.

Когда вы прикончите определенный процент вражеских кораблей, на экране появится Кельт. Если после применения вами бомб Кельта так и не видно, значит, шансы на успех у вас мизерные.

Уничтожив основную часть флота бомбами, добейте оставшихся лазерами или торпедами.

FORT

Эльдорадо оказывается на второй планете, в Долине трех снов. Человек, спасенный им из-под развалин, рассказывает, что конкистадоры заточили Ламу в форте.

В форт нужно лезть по скале. Перебросьте шнур с грузом через корень дерева наверху и привяжите к шнуру веревку. Потяните за веревку, чтобы она не провисала. Установите шпенек в большом камне и вбейте его молотком поглубже. Привяжите к нему конец веревки и уберите мелкие камешки из-под основания большого. Эльдорадо под весом камня взлетает вверх и освобождает Ламу из форта.

PRAYERS

Лама согласен помочь, но сначала нужн молитвами заслужить благосклонность богов. Лама предлагает вам найти самые лучшие молитвы.

Щелкните клавишей мыши на молитвенных свитках 2, 4 и 7 (это свитки, которые вращаются против часовой стрелки); за успешно выполненную работу Эльдорадо получает раковину.

CHORTEN

Лама приводит вас к буддийскому чортену.

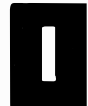
Загляните в отверстие и возьмите цепь. Привяжите цепь к верхушке чортена. Удар молнии расплавляет верхушку, металл собирается в подносе. Ломом сбейте поднос и возбмите его.

AVALANCHE

Лама приводит вас к леднику и говорит, что лед многое скрывает.

Возьмите с земли деревянные палки и соорудите на снегу треножник. Привяжите к треножнику кожаный ремешок и прикрепите на ремешке поднос. Ударьте по получившемуся гонгу молотом и отдайте раковину Ламе. Лама трубит в раковину, и лавина открывает дорогу к храму в толще льда.

TEMPLE



Возбмите бурдюк и ударьте молотом по сталактитам. Поднимите упавшие сталактиты и положите их под солнечный луч, воду от растопленного льда соберите в бурдюк. Положите наполненный бурдюк в чашу-пьедестал; стеклянный футляр разбивается, и Эльдорадо может установить на стелле второй из камней солнца-Инти.

MEETING

В космосе Эльдорадо собирается направиться к третьей планете, но внезапно вокруг него собирается флот Агирре. Первая волн из трех кораблей пытается уничтожить "Туми". Хотя справиться с ними можно, но уничтожить целый флот абсолютно нереально.

К счастью, своевременно прибывает Кельт со своей флотилией "Бумерангов". Враги перегруппируются для защиты астероида, а Кельт сообщает о том, что жена Эльдорадо похищена и ее держат заложником на астероиде. Следовательно, исходный план по уничтожению астероида приходится изменить.

ASSAULT

Кельт и "Бумеранги" должны отвлечь врага, пока Эльдорадо попробует в одиночку

пробиться на астероид. Если раньше вы помогли Кельту отбиться от нападающих, то сейчас вам будет полегче - у вас окажется поменьше врагов.

Успешное окончание сражения позволяет Эльдорадо высадиться на поверхности астероида.

ASTEROID

Осмотрите тело убитого стражника. Перережьте бритвой бечевку у него на шее и возьмите три жемчужины. Ломом сбейте крышку с замка. Когда крышки не будет, вставьте жемчужины в подходящие по форме ниши и загоните их вглубь ударами молотка. Панель откроется, и вы увидите шесть кнопок. Нажимайте последовательно на пять первых кнопок слева так, чтобы ключ стал опять темным. Когда вы нажмете эти пять кнопок, временно выйдите с этого экрана направо, где поднялась крышка на другом замке (в отверстии справа от большого закрытого прохода в скале). Найдите под нишами небольшой уступ и укрепите на нем лом (или молоток, это неважно). Вернитесь к замку, нажмите последнюю шестую кнопку и подберите выпавшие из ниш жемчужины. Вернитесь к отверстию со вставленным ломом и уберите лом. Вставьте жемчужины в подходящие по форме ниши.

Дверь в скале открывается, и Эльдорадо встречает свою жену. Выясняется, что Агирре разгадал планы Эльдорадо и перебросил на третью планету всю свою армию, но есть еще один способ избавиться от астероида - применить последнюю силу в самом сердце астероида. Аккла в одиночку улетает с астероида, а Эльдорадо завершает свою задачу и жертвует собой.

Информация

Название: Inca - 2: Wiracocha ("Инка 2: Виракоча")
Фирма: Coctel Vision
Год: 1993
Размер архива: 14.3 Mb
Класс: Динамика, Приключения, Симулятор
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 386

THE INCREDIBLE MACHINE ("НЕВЕРОЯТНАЯ МАШИНА")

Эта очаровательная логическая игра предназначена для людей с нестандартным творческим мышлением. В ней начисто отсутствуют динамические моменты, думать можно сколько угодно и число попыток ничем не ограничивается. Фирма "Sierra", выпустившая "The Incredible Machine", казалось бы, завоевала себе прочную и надежную репутацию quest'овыми сериалами, но... Эксперимент в нестандартной области оказался на редкость удачным.

Самым большим достоинством игры является ее оригинальная, свежая идея. Фактически "The Incredible Machine" представляет собой набор головоломок разной степени сложности, от элементарных обучающих до изощренных, решение которых может занять немало времени.

В каждой головоломке игроку дается некоторое задание, а для выполнения этого задания требуется собрать дикий, немыслимый механизм из заданного комплекта частей. В дело идут шестеренки, мячики, вентиляторы, воздушные шарики, веревки, ножницы, боксерские перчатки... Из всего этого хлама и требуется собрать машину. Весьма возможно, что сама задача довольно бессмысленна - например, забросить в корзину баскетбольный мячик или проколоть воздушный шарик. Но зато вид механического монстра, в котором все части, на первый взгляд, хаотично вертятся, жужжат и дергаются, но в итоге четко выполняют свою функцию, доставляет большое и законное удовольствие.

В конце каждого уровня игроку сообщается пароль, с помощью которого он позднее сможет загрузить этот уровень и избежать прохождения всех головоломок, начиная с самого начала. Если же при загрузке вы выбираете головоломку, помеченную в списке зеленым цветом, то пароль можно и не вводить, он нужен лишь для "красных" головоломок, то есть тех, которые в этой копии игры еще не проходились.

Для тех, кто не желает ограничивать себя машинами, изобретенными создателями игры, есть широкий простор для экспериментов. Можно начать с пустого экрана и постепенно добавлять все новые и новые конструктивные элементы, сооружая свою собственную машину. Эксперименты можно распространить и на природные условия - менять гравитацию или атмосферное давление и следить за поведением машины в изменившихся условиях.

О графике и звуке трудно сказать что-то хорошее или плохое - они именно таковы, какими должны быть, то есть звук не отвлекает от размышлений, а графика (VGA в высоком разрешении) просто приятна во всех отношениях.

Играть удобнее всего мышью, но, в принципе, можно обойтись и одной клавиатурой. Основные клавиши при этом:

1-9, a-g - смена мелодии в режиме "свободного конструирования".

Tab - перемещение курсора между "активными" местами.

стрелки - перемещение курсора по экрану, то же, что и перемещение мыши.

Space, Enter - то же, что и нажатие левой клавиши мыши.

Esc - выход в панель управления, то же, что и правая клавиша мыши.

X, Y - изменение ориентации детали.

+/- - масштабирование детали.

Все настройки параметров игры, включая загрузку текущей головоломки, осуществляются в панели управления Чтобы перейти из панели управления на игровой экран, достаточно щелкнуть мышью на уменьшенном изображении игрового экрана в правой части панели.

При сооружении машины детали берутся со склада, размещенного в правой части игрового экрана. Под изображением каждой детали стоит цифра, она показывает, сколько экземпляров такой детали у вас осталось для текущей головоломки. Может статься так, что ассортимент деталей слишком велик для того, чтобы поместиться на отведенном под

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

склад месте; тогда щелчок мыши на изображении стрелки над складом приводит к выводу на экран очередной порции деталей.

Для того, чтобы поместить деталь на игровое поле, щелкните мышью на ее изображении на складе и перемещайте курсор на игровое поле. "Дотащив" изображение детали до нужного вам места, снова щелкните клавишей мыши, и деталь встанет на это место. Перемещение детали с места на место на игровом экране и сброс детали обратно на склад производятся абсолютно так же, по принципу "захватить-оттащить-положить".

Такие детали, как шкивы и веревки, обычно устанавливаются не на пустом месте, а привязываются к частям других деталей, чтобы передавать движение из одного места в другое. Например, чтобы соединить шкивом шестеренку с конвейером, выберите деталь-шкив, щелкните ей на изображении шестеренки. Шкив как бы "привяжется" к шестеренке, и теперь вам остается лишь закрепить другой конец шкива на ролике конвейера. Учтите: шкивы и веревки имеют конечную длину, так что если две детали упорно не желают соединяться, посмотрите, не слишком ли далеко они расположены друг от друга.

На некоторых деталях имеются электрические розетки; это значит, что в них можно включать работающие на электричестве устройства. Поставьте такое устройство недалеко от розетки, и на розетке появится изображение включенной вилки. При запуске в действие исходной детали заработают включенные в нее устройства.

Если вы хотите поставить деталь в каком-то месте, но она никак не желает там фиксироваться, а ее изображение перечеркивается красным крестом, значит, это место не подходит для установки детали, и вам придется поискать другой вариант.

Обратите внимание: когда вы щелкаете клавишей на изображении детали, в левом верхнем и левом нижнем углах возникают условные значки. Значок в виде двух стрелок в левом нижнем углу означает смену ориентации детали. Иногда необходимость разворота детали неочевидна, но, тем не менее, она очень важна - скажем, если крыса бегает в колесе и вращает шестеренку, то разворот клетки с крысой приведет к тому, что шестеренка станет вращаться в обратную сторону.

В случае, если вы работаете с деталью "наклонная плоскость", то двумя значками дело не ограничивается, третий значок (зеленая двунаправленная стрелка) позволит вам растягивать или сжимать плоскость и менять ее угол наклона.

Если вы щелкнете мышью на значке в левом верхнем углу, то деталь просто исчезнет и отправится на склад; возможно, это покажется вам более простым, чем перетаскивание ее мышью.

Если вы считаете, что собранная вами машина должна выполнять то, что он нее требуется, запустите ее, нажав на изображении человека со стартовым пистолетом в правом верхнем углу экрана. Повторное нажатие на эту же клавишу приведет к остановке машины.

Вот краткое описание деталей, которыми вам придется пользоваться для сооружения своих машин:

мячи различных типов - баскетбольный, бейсбольный, теннисный и т.д. Они отличаются массой, но принцип применения у них одинаков: свободно падающий или катящийся от удара мяч своим весом может толкнуть что-либо, привести в действие рычаг или выключатель.

воздушный шар - легкий шарик стремится взлететь кверху, если ему ничего не мешает.

трапеция классический рычаг, которым Архимед планировал перевернуть Землю. Обычно к одному концу трапеции привязывают веревку или кладут на него мяч, тогда нажатие на другой конец приводит к передаче движения в другом направлении.

меха если нажать на меха сверху, то струя воздуха из них может сдуть легкий объект со своего места или привести во вращение лопасти вентилятора.

боксерская перчатка усиливает движение горизонтально движущихся объектов, даже легкий толчок приводит перчатку в движение, и она наносит мощный удар вперед.

трамплин - упавший на трамплин мячик подпрыгивает кверху, причем высота его прыжка несколько превышает высоту падения.

шкив - передает вращательное движение (скажем, от шестеренки к удаленной от нее шестеренке) или преобразует вращательное движение в поступательное с помощью конвейера.

шестеренка - передает вращательное движение. Иногда используется нестандартно, скажем, вращающаяся шестеренка своими зубцами может проколоть воздушный шарик.

конвейер - лента, приводимая в действие вращательным движением. Конвейер перемещает горизонтально находящиеся на нем объекты.

"петрушка" в коробке если повращать центральное колесо коробки, то через некоторое время из-под крышки стремительно выскочит "петрушка".

мельница дуновение ветра вращает лопасти мельницы, а шкив, прикрепленный к оси, использует вращательное движение.

веревка - связывает между собой различные детали, например, можно привязать спусковой крючок револьвера к ручке падающего ведра.

блок - веревка не всегда тянет привязанный к ней объект в нужную сторону, и тогда пропускаем ее через удобно расположенный блок, чтобы изменить направление передачи движения.



револьвер нажмите на спуск - револьвер выстрелит. И не забудьте, что заряженный револьвер нельзя направлять в людей, которые находятся поблизости от компьютера.

ножницы обрезают веревки, протыкают острыми концами оболочку воздушных шариков и т.д.

электрический выключатель с розетками - если вы каким-то способом щелкнете выключателем (например, заденете пролетающим мячиком), то в устройства, подключенные к розеткам, будет поступать напряжение.

генератор - вырабатывает электричество в розетках, если повращать вал генератора.

солнечная батарея - тоже предназначена для получения электроэнергии, нужно посветить лучом фонарика или лампы на панель.

вентилятор работает на электричестве и дует, дует, дует...

мотор - выполняет то же, что и генератор, только наоборот: на входе электричество, на выходе вращательное движение.

увеличительное стекло - фокусирует луч фонарика или лампы в узкий пучок, способный зажечь свечу или фитиль.

фонарь - нажмите на кнопку, и фонарик засветится.

лампа - то же, что и фонарик, но включается лампа, если потянуть за шнурок.

пушка - если поджечь фитиль, то пушка, как это ни странно, выстрелит.

динамит - осторожно!!! Взрывоопасно... если зажечь фитиль.

ракета - запущенная с помощью зажженного фитиля ракета стремительно летит кверху.

свеча - еще одно средство поджигать фитили... Хотя, чтобы что-то зажечь, нужно сначала позаботиться о том, чтобы свеча горела.

"адская машина" - от нажатия на рукоятку происходит ВЗРЫВ!!!

ведро - у этого незатейливого предмета, как ни странно, есть масса возможных применений.

клетка - обычно используется для спасения мышей от кошачьих лап.

кошка - мелкий хищник, никогда не упустит шанс полакомиться мышью или рыбкой.

мышь - см. выше ("кошка").

крыса в клетке - от удара по клетке крыса начинает бегать и вращать вал колеса.

аквариум - рыбка в аквариуме может привлечь внимание кошки.

обезьяна - увидев за поднятой шторкой банан, обезьяна начинает усердно вращать педали велосипеда. Используется для преобразования поступательного движения во вращательное.

наклонная плоскость - если менять угол наклона плоскости, то соответственно изменяется скорость скатывания или соскальзывания с нее предметов.

Информация

Название: The Incredible Machine ("Невероятная Машина")
Фирма: Dynamix
Год: 1992
Размер архива: 458 Kb
Класс: Логика
Видео: VGA Hi-res
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

IRONMAN

Среди миллионов обычных автолюбителей, предпочитающих города и асфальтированные дороги, есть люди особого склада, они обожают грунтовые дороги с кошмарными ухабами, крутые подъемы и спуски и даже огромные ямы, наполненные водой. Собравшись вместе, такие люди организовывают соревнования под названием OFF ROAD, БЕЗДОРОЖЬЕ. Данная игра позволяет вам управлять одной из четырех машин, участвующих в такого рода соревнованиях. Другие три машины могут управляться компьютером, двумя из них также могут управлять и люди, что прибавляет игре соревновательности. И вот эти машины гоняют по разным трассам, каждая из которых преподносит свои сюрпризы, но цель у всех одна - первое место в соревновании.

УПРАВЛЕНИЕ МАШИНАМИ

Машинами можно управлять как с клавиатуры, так и джойстиком. Вот клавиши для управления с клавиатуры:

Первая машина.

Q - газ, для движения надо держать нажатой.

A - активирует игрока и позволяет ввести начальные данные об игроке. В игре служит для использования турбоускорения.

X - поворот налево.

C - поворот направо.

Третья машина.

] - газ.

' - управляющая клавиша и турбо.

< налево.

> - направо.

Вторая машина может управляться только с помощью джойстика. Четвертая машина - компьютер и самый главный ваш конкурент IRONMAN, ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК, с ним вам и предстоит основная борьба за лидерство.

Несколько специальных клавиш:

F2 - включение/выключение звуков.

Esc и **Y** - выход из программы.

ГОНКА

Выбрав игроков и введя справочные данные о них, можно начинать соревнование. Определитесь с цветом своей машины, первая - красная, вторая - желтая, третья - синяя. Машина IRONMAN - серебряного цвета. Нажмите и держите газ, гонка пошла...

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

Во время гонки можно посмотреть справочную информацию, на разных трассах она находится в разных местах, но везде одинакова. Это время, прошедшее с начала гонки, и четыре разноцветных столбца, по цвету гоночных машин, в которых находится информация о пройденных кругах, LAP и об оставшихся турбоускорителях, NITRO.

Во время гонки на трассе появляется или мешок с деньгами, или изображение турбоускорителя, проехав по ним, можно получить денежный приз или дополнительный турбоускоритель. Если это случается несколько раз, то с каждым разом приз количественно увеличивается.

Проехав всю трассу, а это четыре круга, игроки получают денежные призы: 100000 за первое место, 90000 за второе, 80000 за третье и, конечно, плюс собранные во время гонки денежные призы.

Вы всегда должны быть первым - если приехать после машин, управляемых компьютером, то отнимается кредит. Всего кредитов три, значит, можно проиграть только три раза. Если первое и второе места заняли игроки-люди, то у второго игрока кредит не отнимается. Но хватит о грустном, после гонки вы попадаете в магазин для усовершенствования вашего автомобиля, и вот что можно в нем купить:

NITRO - турбоускоритель, стоит 10000.

TIRES - улучшение шин, 40000. Увеличивает маневренность.

SHOCKS - замена рессор, 60000. Смягчает удары о грунт.

ACCEL - улучшение акселератора, 80000. Дает преимущество на старте.

TOP SPD - увеличение максимальной скорости, 100000.

Можно купить до пяти таких дополнений одного типа. Для выхода из магазина и начала новой гонки нажмите на квадрат с надписью START NEW RACE, НАЧАЛО НОВОЙ ГОНКИ.

Выше этого можно увидеть две цифры: CREDITS - количество оставшихся кредитов и CASH - наличные деньги. Будьте осторожны, если денег не хватает, но вы что-то покупаете, автоматически продается кредит. Это прибавит вам денег, но укоротит саму игру, поэтому советуем этого избегать.

Информация

Название: Ironman
Фирма: Leland
Год: 1988
Размер архива: 326 Kb
Класс: Динамика
Видео: EGA, VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1-3
Игра: На одной машине

JOE & MAC - CAVEMAN NINJA ("ДЖО И МАК - ПЕЩЕРНЫЕ-НИНДЗЯ")

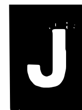
Несколько загадочное название, не правда ли? Если троглодиты, то почему Джо? И кто видел троглодита-ниндзя? Однако сама игра просто превосходна - очень качественная графика на уровне хороших игровых приставок, симпатичные персонажи и приятное времяпрепровождение, в том числе и для двоих человек.

Время действия: миллион лет до нашей эры. А может, не миллион. Троглодиты из конкурирующего племени похищают всех девушек наших героев для того, чтобы скормить их живущим поблизости динозаврам. Двое героев (или один, если пожелаете) отправляются на подвиг - сражаться с нехорошими троглодитами, динозаврами, доисторическими вертолетами (?!), сколоченными из досок и т.д., а в конце каждого уровня побеждать очень большого и вредного врага. Спасенная красотка в конце уровня целует того из героев, кто больше отличится в убиении динозавра-"босса", и ее поцелуй возвращает смельчаку утерянное здоровье.

Единственной информацией, относящейся к игроку, является уровень его здоровья в верхней части экрана. Пошатнувшееся здоровье поправляется усиленным питанием бананами, гамбургерами, чесноком, окороками и прочими доисторическими деликатесами. Жгучий соус-чили, виски и красный перец тоже поправляют здоровье, а заодно делают вашего героя настолько горячим, что все враги от него... поджариваются.

Сам принцип игры несложен и не очень оригинален - "стреляй во все, что движется, ешь все, что съедобно". Управление тоже несложное: стрелки направления, стрельба и прыжок. Поэтому можно дать лишь несколько общих рекомендаций:

- если клавишу применения оружия держать нажатой в течение нескольких секунд, то можно применить оружие повышенной силы, которое особенно эффективно против больших противников в конце уровней. Правда, не стоит увлекаться - если излишне долго раскручивать оружие, то герой может выдохнуться и не воспользоваться оружием вообще... Нажатие стрелки вверх и клавиши прыжка позволяет сделать сальто в воздухе и прыгнуть очень высоко.



- если противник находится прямо под вами, то не стоит пытаться спрыгнуть вниз и грохнуть его оружием, проще прыгать ему прямо на голову. Если противник не убивается с одного прыжка (например, динозавр), то придется на нем немного попрыгать.

- новое оружие лежит в каменных шарах, чтобы достать его, шар необходимо разбить выстрелом. Вопрос о том, какое оружие стоит хватать, а какое - нет, непрост. Несомненно, наиболее эффективными являются "самонаводящиеся" призрачные троглодиты-двойники. Очень хороши каменные колеса и электрический разряд (у которого есть лишь один недостаток - малая дальнобойность).

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★
Оригинальность	★★★★
Общий	★★★★★★★★
Концепция	★★★★★

- в конце некоторых уровней есть выбор пути, по которому идти дальше - варианты помечены буквами “A” и “B”. Выбор касается лишь следующего уровня - дальше все идет, как обычно. Рекомендаций, какой путь легче, мы не даем - дело индивидуальное.

- будьте осторожны на вулканическом уровне - если применить там огонь, то последствия могут оказаться довольно катастрофическими.

- если вы попадаете на уровень со сплошными падающими камнями, то оптимальная тактика - с самого начала прыгать наверх, как можно выше, за пределы экрана, выше, выше... Упрыгав достаточно высоко, начинайте палить во все стороны.

- против “больших” противников в конце уровня необходимо применять специальную тактику. Буквально несколько общих слов о каждом:

динозавр - на пригорок следует запрыгнуть, сделав сальто, после чего, остерегаясь неожиданных рывков динозавра, вперед, прыгать через камни и троглодитов, которыми он плюется.

растение-людоед - держитесь подальше от щупалец! Слопает и не подавится...

птеродактиль - ничего страшного, просто очень долго драться. Самое неприятное - когда он приносит яйца, из которых вылезают маленькие птеродактили. Когда вы видите, что он летит с яйцами, постарайтесь пробежать в угол экрана и сбить падающие яйца. Кроме того, в углу вы в безопасности от пикирующего птеродактиля. Против него также можно применить изящный, хотя и нелегкий финт: швырнуть ему вслед оружием повышенной силы (как это делать, описано выше) и НЕМЕДЛЕННО сделать сальто в воздухе; разозленный птеродактиль постарается сбить вас у самой земли, а сальто вас выручит.

стая ихтиозавров - вертитесь из стороны в сторону и постоянно стреляйте, это проще всего.

плезиозавр - становитесь в угол и начинайте раскручивать оружие. Когда враг рванется к вам - прыгайте и стреляйте ему в голову и с помощью сальто прыгайте через извергаемую им воду. Если ихтиозавр плюется рыбами-пираньями, бейте их на лету. Примечание: в шею стрелять бесполезно.

стегозавр - главное - побольше прыгать и остерегаться ударов хвоста, плевков да и самого ящера, когда он катается в виде шипастого шара.

мамонт - весьма опасный противник. От камней, которые валятся с потолка, проще всего уклоняться, найдя безопасное место, куда они не попадают, а от камней, метаемых мамонтом - прыжками и сальто. Чтобы успешно справиться с мамонтом, стоит отстрелить ему хобот многочисленными попаданиями (именно в хобот, хотя это вроде бы и не дает результата). После этого держитесь от мамонта подальше и прячьтесь, приседая в самом углу экрана в случае, если мамонт побежит вперед.

скелет - “усиленнным” оружием справиться с ним несложно, главное - уловить момент, когда он рванется вперед, на вас.

червь - его основная слабость - удар “усиленным” оружием + уничтожение пары мелких выплюнутых им ящеров + бегство в угол экрана от рывка вперед.

тролль - в принципе, стрелять можно как в тролля, так и в пульсирующее сердце. С ползающими по полу гусеницами можно справиться, присев и стреляя.

- а самый большой сюрприз ждет вас после победы над троллем. А какой - узнаете, если побываете в роли Джо. Или Мака. Одним словом, троглодита-ниндзя.

Информация

Название: Joe & Mac - Caveman Ninja ("Джо и Мак пещерные Ниндзя")
Фирма: DataEast
Год: 1991
Размер архива: 2.1 Mb
Класс: Динамика
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1-2
Игра: на одной машине
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

JONES IN THE FAST LANE ("ДЖОНС ДЕЛАЕТ КАРЬЕРУ")

Как добиться успеха в жизни и сделать карьеру? Стоит ли тратить время на учебу или главное - много и усердно работать? Можно ли себе позволять отдохнуть и расслабиться, ведь в сутках всего 24 часа, а сделать нужно так много! В наше непростое время эти вопросы стали актуальны, как никогда.

Великолепная и неповторимая по замыслу игра "Jones in the Fast Lane" не только позволит прекрасно провести время в дружеской компании, но, возможно, окажется в чем-то полезной - иногда так нужно посмотреть на себя со стороны и начать все заново...

"Jones in the Fast Lane" исключительно хорош для игры нескольких человек; делать карьеру в одиночку неинтересно. Конечно, есть возможность посоревноваться с компьютером в лице вашего конкурента Джонса, но... компьютер, похоже, безбожно жульничает, и соревнование оказывается малоинтересным.



Игрокам предстоит "сделать себя" в этой жизни и добиться поставленных заранее целей по четырем показателям:

Богатство - совокупность денег на счету, имущества и капиталовложений. Наверное, никаких разъяснений здесь не требуется?

Счастье - если вы начнете трястись над каждым центом, питаться исключительно в дешевых забегаловках для экономии средств, а на выходных сидеть в четырех стенах своей пустой ободранной квартирки, то будьте уверены: никакое богатство не позволит вам обойти своих соперников! Позволяйте себе расслабиться, отдыхайте, покупайте вещи и будьте счастливы.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

Образование - тоже интуитивно понятный показатель. Посещение университета и получение дипломов даст вам возможность подняться до более престижных должностей, связанных с научной работой. Основная проблема состоит в том, что для получения образования требуются свободное время и деньги.

Карьера - чем выше будет ваше служебное положение, тем ближе вы окажетесь к достижению своих целей по карьере.

Все действия игроки совершают по очереди. Каждому из них предоставляется возможность спланировать свои действия на одну неделю; при этом расходуется "игровое" время, а не "реальное", то есть над своими действиями игрок может подумать. Иногда игроку достается меньше времени, чем положено - например, если он на прошедшей неделе не купил себе еды или ему пришлось лечиться у врача.

Управлять своими действиями проще всего с помощью мыши, хотя можно пользоваться только клавиатурой или джойстиком. Если левой клавишей мыши щелкнуть на каком-то из зданий городка, то вы туда и направитесь, чтобы совершить желаемые действия.

В игре используются следующие клавиши:

F1 - вызов экрана со списком всех клавиш.

F2 - включение/отключение музыки.

F3 - включение/отключение звуковых эффектов.

F4 - вывод статистики по достижениям текущего игрока.

F5 - сохранение текущей игры.

F6 степень выполнения поставленных в игре целей.

F7 - загрузка ранее сохраненной игры.

F8 - включение/отключение "приколов" - несущественных для хода игры сообщений.

F9 - начать все с самого начала.

F10 - информация о том, кто и когда создал "Джонса".

Esc - выход в главное меню; также используется как пауза.

Ctrl-Q - выход в DOS.

Ctrl-R - изменение скорости выдачи на экран текстовых сообщений.

Ctrl-S - изменение скорости перемещения персонажа.

Ctrl-T - изменение уровня графики (уменьшение приведет к пропаже с экрана некоторых картинок).

Ctrl-V - изменение громкости звука.

Ctrl-Y установка каталога, где будут находиться сохраненные игры.

Ctrl-Z - исключение текущего персонажа из игры.

левая клавиша мыши - выбор действия или места.

средняя клавиша мыши или Ctrl-левая клавиша - степень выполнения целей.

правая клавиша мыши или Shift-левая клавиша - выдача статистики по достижениям.

Кроме прямого ввода команд с клавиатуры, можно воспользоваться меню в верхней части экрана - выход в него производится нажатием клавиши **Esc** или щелчком левой клавиши мыши в самом верху экрана.

Все решения игроков реализуются прямо на игровом экране, изображающем городок. Всюду, кроме жилых зданий, можно работать, но помимо того каждое место предоставляет игроку возможность выполнить некоторые специфические действия.

Le Security - дорогое, но защищенное от краж жилье. Когда у вас появится ценное имущество, есть смысл переселиться туда из дешевого жилья.

Rent Office - контора по аренде квартир. Здесь вы можете внести плату за месяц, попросить отсрочки оплаты или переселиться в другое жилье.

Low Cost Housing - дешевые и убогие квартирки, но... на момент начала игры что-то более приличное вам не по карману. Имущество здесь не застраховано от квартирных краж.

Pawn Shop - ломбард. Залог имущества с последующим его выкупом приводит к ощутимым финансовым потерям, однако бывает, что другого выхода не остается.

Z Mart Discount - магазин по торговле уцененными товарами. Купленные здесь товары дешевы, но они чаще других ломаются.

Monolith Burgers - "престижный" ресторан, пародия на "МакДональд". Более высокие цены оберегают вас от пищевых отравлений.

Q.T.Clothing - магазин по торговле одеждой. Без соответствующей служебному положению одежды работать вам просто не позволят; для престижных, высоких постов требуется дорогой костюм, а клерку вполне достаточно повседневной одежды.

Socket City магазин по торговле электротоварами. Ассортимент исключительно широк от компьютеров и видеомагнитофонов до домашних бассейнов. Эти товары радуют сердце обладателя и способствуют выполнению поставленных целей по "счастью".

Hi Tech University - политехнический университет. Вступительная плата дает право на посещение курсов с последующим получением диплома, а диплом повышает шансы найти хорошо оплачиваемую должность.

Employment Office - контора по трудоустройству. Постарайтесь реально оценивать свои силы и не требовать с ходу пост директора банка; на отказ тоже затрачивается драгоценное время. Основными критериями при подборе кандидатов становятся образование, опыт работы и послужной список.



Factory - фабрика. Отличается от всех прочих мест тем, что здесь можно только работать, и ничего более. Зато фабрика предлагает множество вакансий, да и должности здесь самые высокооплачиваемые. Для нормальной работы на фабрике необходимо техническое образование.

Bank - банк, предоставляющий весь спектр финансовых операций, как любят выражаться в рекламе: ссуды, вклады, купля-продажа акций. Ссуды берутся в том случае, когда срочно нужны наличные деньги. Сумма, на которую предоставляется ссуда, зависит от благосостояния клиента и устойчивости его положения. Акции предоставляют вам возможность немного подзаработать на колебании курсов. Принцип прост: купили дешево, продаем дорого. Наконец, храня деньги на счету в банке и снимая их по мере надобности, вы подстраховываетесь от грабежа.

Black's Market - забегаловка с дешевой едой. На ранних стадиях карьеры работа в "Black's Market" бывает очень выгодной, здесь хорошо оплачивают неквалифицированную рабочую силу. Питаться здесь выгоднее, чем в "Monolith Burgers", но при отсутствии холодильника это рискованно, еда очень легко портится.

Все действия - переход из одного здания в другое, покупка еды, учеба, работа и все остальное - расходуют игровое время, отмечаемое на часах внизу экрана. После окончания игровой недели ход передается другому игроку.

Напоследок дадим несколько полезных советов:

- первую неделю стоит посвятить в основном поискам работы (и покупке еды). Учеба на первых порах невыгодна, сначала нужно подзаработать.

- не забывайте купить еды на неделю, от голода теряется треть всего времени.

- каждую четвертую неделю наступает срок вноса квартплаты. Планируйте свои расходы и не забывайте об этих платежах. К тому же не надейтесь на получение отсрочки оплаты! Раз позволят, два позволят, а потом заломят такую сумму, что вы разоритесь. Не пренебрегайте своевременным внесением квартплаты! Иначе домовладелец начнет взыскивать эту сумму с места вашей работы, и платить придется с большими процентами

- холодильник позволяет сохранить купленные запасы еды и избавляет от еженедельных хлопот с покупками.

- почаще наведывайтесь в контору по трудоустройству! Даже если там не появится более высокооплачиваемых мест, есть шанс зарабатывать побольше на текущем месте работы.

- старайтесь не оставаться без денег, надобность может возникнуть неожиданно - скажем, изношенный костюм не позволит работать на своем месте, и что тогда делать, чтобы купить новый? Останется только ломбард.

- иногда посвящайте время отдыху у себя на квартире, это поможет повысить ваш уровень счастья.

- купив компьютер, вы сможете быстрее освоить технические профессии в университете, не говоря уже о возможностях небольшого приработка по выходным.

- в "Black Market" продаются дешевые лотерейные билеты, по которым при везении можно выиграть от 200 до 5000 долларов.

Информация

Название: Jones in the Fast Lane ("Джонс делает карьеру")
Фирма: Sierra
Год: 1990
Размер архива: 1.1 Mb
Класс: Управление
Видео: VGA
Управление: Мышь
Игроков: 1-4
Игра: На одной машине
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

KING'S BOUNTY ("КОРОЛЕВСКАЯ НАГРАДА")

Игра "King's Bounty" была выпущена в 1990 г., и это видно сразу - звук поддерживается только на внутреннем динамике компьютера, мышь в игре не используется (все управление осуществляется с клавиатуры).

Но сама по себе идея игры хороша, а оторваться от нее после того, как пройдешь хотя бы небольшой участок, становится очень трудно. Жаль, конечно, что карты континентов всегда выглядят одинаково, меняется только расположение Скипетра и замков Злодеев.

На четырех континентах страны, процветавшей под правлением мудрого короля Максимуса, царили покой и благоденствие - благодаря имевшемуся у Максимуса магическому Скипетру Порядка.

Власть Максимуса не устраивала многих разбойников и авантюристов, каждый из них хотел править сам. В результате сговора основных противников короля (называемых в народе Злодеями) Скипетр был похищен и закопан в секретном месте, где-то на просторах королевства. Единственным указанием на местонахождение Скипетра была карта, которую разрезали на множество кусков; каждый Злодей взял себе по одному куску, а некоторые куски карты были спрятаны в тайниках вместе с другими магическими предметами.

Каждый из Злодеев захватил себе замок и посадил там надежный гарнизон. Злодеи отлично знали, что король Максимус не сможет встать во главе армии из-за своего преклонного возраста. Время же играло на руку Злодеям - если Скипетр Порядка не вернется к королю за относительно недолгий срок, то в королевстве воцарится полный хаос, а Максимус умрет.

По стране бродят вооруженные мародерские отряды, оплотом королевской власти остается лишь замок Максимуса. Необходимо, чтобы отыскался сведущий в военной тактике смельчак, способный силой оружия отнять у Злодеев куски карты и найти Скипетр Порядка за отпущенное ему время. Не нужно и объяснять, что кроме вас с этой немыслимо трудной задачей не справится никто.

В самом начале игры вы должны выбрать тип своего персонажа - Рыцарь, Паладин, Колдунья или Варвар. Особого влияния на ход игры этот выбор не оказывает, меняется разве что начальный состав вашей армии (при этом ни один из вариантов не дает сколько-нибудь существенной прибавки в боевой силе).



Общая схема игы выглядит примерно так: вы ходите по континенту, находите тайники с сокровищами и сражаетесь с "бродячими" врагами. Общая карта континента вам неизвестна, она раскрывается по ходу дела. Каждую неделю вы получаете от короля некоторую сумму денег за услуги. Когда вы находите замок со Злодеем, то вы нападаете на него и берете замок приступом (на каждом континенте есть четыре или три замка со Злодеями, в остальных замках просто сидит всякая нечисть). Победы в боях дают вам деньги для ведения дальнейших боевых действий, во взятых замках находятся куски

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★
Оригинальность	★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

карты. Для того, чтобы успешно завершить игру, не обязательно побеждать всех злодеев - достаточно понять, какой участок местности изображен на карте, отправиться туда и откопать Скипетр. Важно также на каждом континенте отыскать карту, описывающую путь к другому континенту - без этой карты вы не сможете переправиться туда.

Основное место, где вы за деньги можете нанимать в свой отряд воинов, - это замок Максимуса. В самом начале игры ваш отряд оказывается в нескольких шагах от входа в замок, и, в общем, разумно бывает первым делом сходить туда. В замке Максимуса у вас всегда есть два варианта выбора: нанять новых солдат или получить аудиенцию у короля.

При найме новых солдат есть возможность выбирать из войск нескольких видов. Базовыми, то есть доступными всегда, являются ополченцы (militia), лучники (archers) и пикинеры (pikemen), остальных "продающихся" в замке солдат - кавалерию (cavalry) и рыцарей (knights) можно покупать только после того, как король за заслуги отметит вас званием генерала или маршала, а это бывает за захват в плен определенного количества злодеев.

Стоимость одного солдата каждого вида указана рядом с названием вида войск. Когда вы решаете нанять себе солдат, то сначала клавишами **A,B,C,D** или **E** вы выбираете род войск, а потом вводите число нанимаемых солдат. Разумеется, нужно, чтобы вам хватило денег для найма, но это не все! Максимальное число нанимаемых солдат ограничивается также показателем лидерства вашего персонажа; о том, как повышать этот показатель, - позднее.

Вторая возможность в замке - получение аудиенции у короля. Чаще всего король только будет говорить вам, сколько Злодеев вам еще предстоит захватить, чтобы получить очередное звание и возможность нанимать солдат более дорогих и эффективных видов. Когда вы выполните королевский план по отлову Злодеев - отлично, при очередной аудиенции вас произведут в новый чин.

Помимо посещения замк Максимуса, есть еще одна вещь, которую нужно сделать как можно скорее, а именно - посетить верховного мага Ауранга, у которого за 5000 монет можно научиться применению заклинаний. Пещера Ауранга находится в горах севернее королевского замка.

Итак, вы набрали отряд, вышли за стены замка и готовы к подвигам. Что вы увидите и с чем столкнетесь, когда начнете путешествовать?

Бродячие вооруженные отряды. Когда противник увидит вас, он начнет преследование. Убежать от него практически невозможно, разве что переправиться через водную преграду. Отряды на самом деле не всегда враждебны - иногда случается так, что вы готовитесь к бою, а оказывается, что в ваш отряд просится пополнение! Если же это все-таки враг, то, когда вы попытаетесь передвинуть свой отряд на место врага, вам будет сообщен ориентировочный состав вражеского отряда и запрошено подтверждение на атаку. Как происходит сражение, мы опишем чуть ниже.

Сундуки с сокровищами. Чаще всего в сундуках лежат деньги. Вы поступаете с ними на свой выбор: можете забрать себе, а можете раздать народу. Раздача денег повышает ваш авторитет в глазах народных масс и позволяет нанимать больше солдат. Найденные сундуки также могут давать новые заклинания или повышать ваши магические способности, то есть число заклинаний, запоминаемых одновременно.

В сундуках могут храниться и другие полезные вещи, например, полная карта текущего континента или карта, позволяющая вам переправиться на другой континент.

Замки. Если вы раньше уже победоносно осадили этот замок и оставили в нем свой гарнизон - входите смело. А если нет - замок занят либо кем-то из злодеев, либо просто толпой враждебных монстров. Подойдите к воротам замка и попробуйте провести отряд в ворота, вам сообщат, кто в этом замке находится, и спросят, хотите ли вы его осадить. При этом НЕ сообщается примерный состав гарнизона замка! Узнать, к какому сопротивлению надо быть готовым, можно в ближайшей деревне. При осаде замка сражения принципиально не отличаются от сражений "в чистом поле".

Деревни. Посещение деревни может принести существенную пользу. Когда вы заходите в нее, у вас есть следующие возможности:

А) Получить новый контракт на поимку Злодея. Когда вы захватываете замок со Злодеем, на которого у вас есть контракт, то получаете дополнительную сумму денег за выполнение контракта. Если вы считаете, что контракт вас не устраивает, получите новый контракт на другого Злодея.

В) Нанять лодку/Отменить найм лодки. Использование лодки может очень существенно сократить время вашего перемещения по континентам, к тому же стоит это довольно дешево. Когда вы нанимаете лодку, то она будет ждать ваш отряд неподалеку от деревни. Отменять найм лодки стоит в том случае, если вы оставили нанятую лодку где-то далеко позади, а возвращаться неохота. В этом случае отменяете найм и тут же нанимаете другую лодку.

С) Собрать информацию. Деревни обычно стоят неподалеку от замков, и обитатели деревень могут примерно сказать, каков гарнизон замка. Такая информация дается бесплатно и позволяет оценить степень ожидаемого сопротивления.

D) Купить заклинания. В каждой деревне можно купить заклинания только одного вида, список всех заклинаний приведен ниже.

Е) Купить осадные машины. За всю игру это достаточно сделать всего один раз. Без осадных машин вы не сможете захватывать замки.

Пещеры, леса, склепы и т.д. Внешне эти места выглядят по-разному, но фактически в них можно просто купить войска нестандартных видов, которые нельзя нанять в королевском замке - от самых слабых крестьян до смертоносных драконов. Некоторые пещеры имеют особое значение   например, вместо продажи войск вход в пещеру приводит к вашему перемещению в другую, удаленную точку континента.



Предметы. На каждом континенте где-то лежат два магических предмета. За каждый такой найденный предмет вы получаете кусок заветной карты.

Помимо карты местности, где вы странствуете, на экране (в правой части) отображается и кое какая справочная информация. Перечислим значение условных знаков сверху вниз (то есть из правого верхнего угла):

- злодей по текущему контракту. Если на знаке темный силуэт, значит, в данный момент у вас нет заключенного контракта.
- наличие осадных орудий.
- способность пользоваться заклинаниями.

- условное изображение карты со спрятанным Скипетром; вы можете видеть, сколько кусков вам еще осталось найти.

- состояние вашей казны изображено стопками монет трех видов: красными (10,000 каждая), голубыми (1,000 каждая) и желтыми (100 каждая).

СРАЖЕНИЯ

В сражениях вы участвуете на тактическом уровне, то есть указываете, какому отряду на кого нападать, а также выбираете способ нападения.

Когда дело доходит до сражения, вид экрана изменяется, вы видите укрупненную карту местности с размещенными на ней войсками. Ваши войска "смотрят" слева направо, а войска противника - наоборот. Возле каждого отряда, входящего в армию, стоит число, означающее количество оставшихся воинов этого вида. В ходе сражения число это уменьшается, и, когда оно станет равно нулю, отряд исчезает с карты.

Сражение происходит следующим образом: сначала одна из сторон отдает КАЖДОМУ отряду, входящему в армию, приказ (переместиться, напасть, обстреливать и т.д). Нападающий отряд не только наносит урон врагу, но и сам может пострадать при этом - как известно, защищаться легче, чем нападать. Отряд, которому отдается команда в данный момент, можно отличить по двигающейся, "ожившей" картинке.

Чтобы отдать своему отряду приказ переместиться, достаточно просто передвигать его клавишами со стрелками.

Приказ напасть на стоящий по соседству отряд врага отдается перемещением своего отряда на вражеский отряд.

Если отряду приказано обстрелять противника (разумеется, отряд должен уметь поражать противника на расстоянии, а это не всем дано), то необходимо дополнительно указать, какой именно из вражеских отрядов будет обстрелян.

Если отряд способен к мгновенному перемещению (духи, вампиры, демоны и т.д.), то место, куда он переносится, тоже задается дополнительно.

После того, как одна сторона отдаст все свои приказы, то же самое делает другая сторона, и так до полного истребления войск одной из сторон. Заметим, что у вас есть дополнительная возможность бежать с поля боя, но пользоваться этим нежелательно, так как после бегства денег, как правило, остается очень мало, и дальнейшее продолжение практически бессмысленно.

Если вы видите, что сражение вам уже не выиграть, смело перезагружайте ваш компьютер, поскольку после проигрыша сражения коварная машина автоматически сохранит вашу игру, и осуществить повторную попытку провести это сражение вам будет затруднительно! А так вы по крайней мере сможете вернуться к вашей последней сохраненной игре.

Большинство видов армий не имеет никаких особых свойств, они отличаются разве только силой в бою. Но есть и исключения:

- духи-спрайты, вампиры, демоны и драконы могут летать по полю боя.

- лучники, орки, эльфы, людоеды, верховные маги и друиды поражают противника на расстоянии.

- призраки пополняют свои ряды за счет убитых противников.

- демоны иногда могут уничтожить сразу половину отряда противника,

независимо от того, сколько бойцов в отряде.

- драконы не только летают, но еще и обладают колоссальной силой в бою, это - самый мощный из видов войск.

ЗАКЛИНАНИЯ

Все применяемые в игре заклинания делятся на две основные категории: боевые и походные. Боевые заклинания применяются ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО в сражениях и предназначены для того, чтобы повлиять на исход этого сражения, а походные заклинания применяются во время путешествия по стране, и цели их применения сильно отличаются друг от друга.

Боевые заклинания

Clone - клонирование. Применяется на одном из своих отрядов, приводит к небольшому возрастанию численности этого отряда.

Teleport - перемещение. Позволяет мгновенно переместить свой отряд в любую точку поля боя.

Fireball - шаровая молния. Применяется против отряда противника, уничтожает некоторое количество воинов.

Lightning - молния. Ничем принципиально не отличается от шаровой молнии.

Freeze - замораживание. "Замороженный" отряд противника пропускает один круг сражения и не участвует в нем.

Resurrect - воскрешение. Возвращает к жизни некоторых убитых воинов своего отряда.

Turn Undead - изгнание нечисти. Отнимает энергию, питающую оживших мертвецов, действует очень эффективно но только против зомби, скелетов, призраков...

Походные заклинания

Bridge - мост. С помощью этого заклинания можно строить мосты через водные преграды.

Time Stop - остановка времени. Позволяет задержать неумолимый отсчет времени, оставшегося вам до отыскания Скипетра.

Find Villain - найти Злодея. Довольно бессмысленное заклинание. Действует только тогда, когда у вас есть контракт на поимку Злодея, и сообщает название замка, в котором Злодей обитает. Толку от этого обычно немного.

Castle Gate - ворота замка. Позволяет мгновенно переместиться к воротам одного из замков, у которых вы побывали во время своих странствий. Выбор названия осуществляется по первой букве, поэтому, если вы планируете использовать это заклинание, вы должны знать название замка.



Town gate - ворота деревни. То же самое, что и ворота замка, но переносит вас в одну из деревень, в которых вы уже побывали.

Instant Army - армия из воздуха. Численность вашего войска увеличивается на несколько воинов случайно выбранного вида.

Raise Control - повышение контроля. В результате применения этого заклинания возрастает важный для вас показатель лидерства.

ОПИСАНИЕ ИГРОВЫХ КЛАВИШ

Стрелки - перемещение вашей армии по карте, или в сражении - перемещение текущего отряда, нападение на отряд противника, указание цели для обстрела и т.д.

A - получить информацию о составе армии, о состоянии духа воинов и некоторых боевых характеристиках. "MV", например, показывает, на сколько квадратов может переместиться отряд за один ход во время сражения.

C - настройка игровых параметров. Установка времени задержки, включение/отключение анимации и т.д.

F - полет. Применяется только во время сражения для "летающих" видов войск.

I - информация о текущем контракте. Главным для вас является имя Злодея, остальное (приметы и пр.) - беллетристика для оживления игры.

M - карта текущего континента. Показаны только те места, где вы побывали. Если вы уже нашли на этом континенте магический шар с полной картой, то нажатием клавиши **Space** после M вы можете открыть полную карту.

P - карта местности, где спрятан Скипетр Порядка. Карта раскрывается постепенно, по мере того, как вы находите ее новые куски. ВНИМАНИЕ: место, где спрятан Скипетр, находится в самом центре карты!

S (во время сражения) обстрел отряда противника вашим текущим отрядом.

S (во время путешествия) - затратить 10 дней на поиски Скипетра в том месте, где вы сейчас находитесь.

U - применение заклинания (используется как в сражении, так и во время путешествия).

V - посмотреть характеристики вашего персонажа.

W - подождать конца недели (и прихода еженедельной оплаты от короля).

Q - сохранение текущей игры.

Ctrl-Q - выход в DOS без сохранения игры.

Информация

Название: King's Bounty ("Королевская награда")
Фирма: New World Computing
Год: 1990
Размер архива: 800 Kb
Класс: Ролевая, Стратегия
Видео: EGA, VGA
Управление: Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

KNIGHTS OF THE SKY ("РЫЦАРИ НЕБА")

Среди компьютерных игр, пожалуй, наибольшее распространение получили симуляторы. Одни перекочевали из научно-исследовательских лабораторий, другие - из мира фантастики, третьи - из мира финансов и т.д. Их объединяет одна цель - научить и подготовить человека к общению с реальными машинами, законами социальной и политической жизни и т.п.

Игра "Рыцари неба" - одна из многих симуляторов самолетов и воздушных боев. Что же в ней особенного? Что выделяет ее из ряда подобных игр?

Игра "Рыцари неба" дает возможность окунуться в прошлое. Действие происходит в начале двадцатого века, во время первой мировой войны. Германия пытается завоевать мир. Ни одна держава не может оставаться в стороне от происходящих событий.

Вы должны исполнить роль профессионального пилота, аса, который честно выполняет свой военный долг перед родиной, избавляя человечество от "черной чумы".

Когда-то давно, в средние века, люди, закованные в латы, со щитами и копьями, выходили на бой, надеясь только на верность руки, глаза, коня и надеясь только на благосклонность капризной фортуны.

Игра "Рыцари неба" - для романтиков. В наш век компьютеры проникли всюду. На современных боевых самолетах они выполняют почти все операции: обнаруживают и наводят ракеты на цель, корректируют скорость, высоту и направление полета, огибают препятствия, предупреждают пилота об опасностях и повреждениях. Огромная скорость передвижения, новейшие достижения в области вооружения и оборудования самолета изменили тактику воздушного боя. Продолжительные воздушные дуэли превратились в скоротечную игру "Кто быстрее". Исход боя зависит больше от скорости реакции пилота и "интеллекта" компьютера, чем от виртуозного владения машиной и обдумывания сложившегося положения, на что сейчас просто не хватает времени. Но в 1916 году люди не знали о ракетных двигателях и микропроцессорах, самонаводящихся ракетах и радарах. Единственное, что могло помочь пилоту выжить в схватке с врагом, так это прекрасное знание своей машины, чувство единства с ней и интеллект пилота. Люди в открытых всем ветрам кабинах самолетов были именно рыцарями неба, ибо могли положиться только на себя, своего железного коня и провидение.

После запуска программы Вас попросят определить конфигурацию компьютера (Нажимайте букву **Y** - если хотите ответить на вопрос утвердительно, **N** - отрицательно или цифру выбранного Вами пункта меню):



Do you have a mouse? (Подключена ли у Вас "мышь"?);

Do you have a joistick? (Подключен ли у Вас джойстик?);

Select graphics mode: (Выберите графический режим);

Select sound driver: (Укажите музыкальную карту для Вашего компьютера).

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★
Общий	★★★★★★★

Затем Вы увидите красочную заставку, из которой можно узнать, какие еще игры выпустила эта фирма, а также разработчиков этой программы.

Заставку можно прервать в любом месте нажатием любой клавиши.

Теперь перед Вами Контрольный тест. Вам предстоит похвастаться знаниями из истории военно-воздушных сил. Справа нарисована эмблема одного из подразделений, а слева список эскадрилий. Требуется угадать, кому принадлежит данная эмблема. Если тест пройден неудачно, то над рисунком высвечивается надпись INCORRECT (неправильно). В этом случае Вам будет предложена только тренировка, но все самое интересное окажется недоступным.

Вы прошли тест. Появившееся меню состоит из следующих пунктов:

World War I (первая мировая война).

Здесь Вам предлагается принять участие в сражениях первой мировой войны против воздушных и наземных сил Германии на Западном фронте в период с весны 1916 по зиму 1918 года. Осмелитесь ли Вы принять вызов асов, вошедших в историю как "лучшие из лучших"? Если да, то жмите **Enter** смелее.

Принять вызов - это еще не все. Перед Вами список пилотов, за которых Вы можете сыграть. Внизу изображены награды, которые были ими получены. Нажав **Enter**, Вы можете выбрать одно из них. Но если хотите начать свою собственную карьеру, то нажмите **Esc**, введите свое имя и **Enter**. Далее выберите страну, за которую будете сражаться (соответствующий флаг), а также определите уровень мастерства. Правда начать придется с самого низа.

После завершения всех действий со списком пилотов Вы попадаете в окно, где будут высвечена таблица асов и меню:

Accept pilot (Пилот из списка выбран).

Select another pilot (Выбрать другого пилота).

Main menu (Вернуться в основное меню).

Если Вы твердо намерились воевать с германскими захватчиками, то есть выбрали первый пункт подменю, перед Вами появилось еще одно меню:

Fly a mission. Здесь Вы узнаете о своем задании. Вам объясняют маршрут полета и что требуется сделать.

Visit a hangar. Посещение ангара дает право на выбор самолета для полета. Выбор может быть небольшим в отличие от тренировочных миссий.

View rankings. Посмотрите на список тех, кто участвует в данном задании. Обратите внимание на то, что не все пилоты Ваши враги. Поэтому будьте внимательны.

Look at portfolio. Теперь познакомтесь со своими врагами поближе. Загляните в пункт 3 данного описания, и Вы узнаете, что означает каждая строка в характеристике Вашего противника. Но в отличие от пункта 3 здесь "врагов не выбирают".

Exit. Решили, что для такого задания Вы не обладаете достаточным опытом или выбранный пилот Вам не по душе, - выберите этот пункт.

Flight Training (Тренировочный полет)

Для тех, кто еще не твердо чувствует себя в кабине аэроплана, предлагаются тренировочные полеты с участием или без такового лучших асов первой мировой

войны. В тренировке Вам не будет сильно досаждать вражеский огонь.

Следующие два подменю служат для формирования “образа врага” и определения Вашей уязвимости.

Первое подменю:

No Enemies. По замыслу создателей игры, здесь Вы предоставлены сами себе. Вражеские самолеты не кружат над Вами, и вообще врагу не интересен полет одинокого аэроплана. Если Вы новичок в этой игре - выберите его. Познакомьтесь с управлением, попробуйте различные машины, осмотрите место будущих боев.

Unarmed Enemies. Если Вы хотите острых ощущений, но не чувствуете себя готовым к бою в воздухе - значит, это для Вас. Противник будет преследовать и атаковать, но его оружие безвредно.

Armed Enemies. Уверенность в своих силах и опыт должны сопровождать решение о выборе данного пункта. Противник вооружен и очень опасен. Будьте осторожны и бдительны!

Второе подменю:

Level 1 - даже при всем желании Вы не сможете разбиться, враг не очень опасен.

Level 2 - разбиться нельзя, но враг становиться опаснее.

Level 3 - полет обещает быть реальным. Враг опытен и опасен.

Level 4 - опять нам обещают настоящий полет. Противник очень опасен.

Level 5 - вас ждет изнурительная борьба за выживание. Враг выставил против Вас своих асов. Не дайте им повода к торжеству.

Далее, выберите базу (мигающий квадратик на карте).

Ну вот, Вы добрались до человека, услужливо предлагающего Вам выбрать себе самолет по вкусу. Библиотека состоит из 20 машин. Скорости колеблются от 85 до 135 миль/час. Выбирайте любую, и - на взлетное поле.

Забравшись в самолет, внимательно его осмотрите. Прямо перед Вами альтиметр - он показывает высоту полета. Справа два датчика: скорость и состояние аккумуляторов. Справа внизу прибор, показывающий наклон самолета относительно горизонта. Слева датчик давления, наличия масла, а также колбочка, по которой можно судить о наличии топлива. Слева внизу находится счетчик патронов.

DogFight Encounters (Бой с асами)



Готовясь к ответственной операции, нужно хорошо изучить своего противника. Этот пункт служит именно таким целям. Определите уровень сложности (значение уровней см.выше). После выберите себе самолет. Далее перед Вами асы Германии. Первая строка - чин. Вторая - количество сбитых самолетов. Третья дает представление об уровне компетенции (1 - самый низкий, 15 - самый высокий). Затем идут: название самолета, на котором летает пилот, и цвет машины. Выбрав соперника для воздушной дуэли, выберите и базу, с которой будете взлетать.

Взлетев, держите отмеченный на карте курс и не забывайте смотреть по сторонам. Ваша задача обнаружить и сбить выбранного противника.

9 Зак. 984

Head to Head (Лоб в лоб)

Если у Вас есть модем или Ваш компьютер соединен с другим компьютером, и на нем сидит Ваш друг, пригласите его на поединок и, если удастся, сбейте.

Здесь есть подменю:

No Crashes (не разобьетесь никогда).

Realistic Flight (настоящий полет).

Exit Game (Выход из игры)

С этим пунктом все очень просто. Вам надоела игра или больше нет времени - выберите его.

УПРАВЛЕНИЕ САМОЛЕТОМ И ПОЛЕТ

Управление в симуляторах имеет огромное значение. Нередко оно настолько запутанно и сложно, что даже многообещающий сюжет и отличная графика не спасают игру от помещения в самые дальние коробки и забвения.

Данная программа не страдает описанным выше неудобством, хотя задействовано достаточно много клавиш.

Управление самолетом

Клавиши управления курсором вверх и вниз. Они соответствуют передвижению штурвала от себя (самолет пойдет вертикально вниз) и на себя (самолет пойдет вертикально вверх).

Клавиши управления курсором вправо и влево. Соответствуют повороту штурвала вправо (вращение самолета в вертикальной плоскости вправо) и влево (вращение самолета в вертикальной плоскости влево).

</> - соответствуют нажатию педалей (управление хвостовым рулем) левой (вращение самолета в горизонтальной и частично вертикальной плоскости влево) и правой (вращение самолета в горизонтальной и частично вертикальной плоскости вправо).

O - включает или выключает питание двигателя.

+/- - через них осуществляется управление воздушными заслонками. Тем самым Вы увеличиваете или уменьшаете подачу топлива в двигатель.

Управление оружием

Enter - стрельба из пулемета или пулеметов.

B - сброс бомб.

Управление видами

Некоторые считают, что виды служат только для красоты, и пользоваться ими совсем не обязательно. Это верно только отчасти. Когда Вы сидите в кабине современного самолета, оснащенного радарами и системой оповещения, смотреть по сторонам становится необязательным. Но помните, сейчас для Вас начало века. Нет радаров, нет систем оповещения. Поэтому единственная надежда на Ваше зрение. Противника приходиться искать визуально. И еще виды необходимы для реальной оценки сложившейся ситуации и повреждений самолета.

Виды из кабины:

1 - вперед.

2 - назад (хвост).

3 - налево (левое крыло).

4 - направо (правое крыло).

Виды на самолет:

F1 - сзади, со средней дистанции.

F2 - со стороны, противоположной ближайшему самолету противника.

F3 - сзади сверху, издали.

F4 - сзади, издали.

F5 - сзади сверху, со средней дистанции.

F6 - слева, со средней дистанции.

F7 - справа, со средней дистанции.

F8 - спереди, со средней дистанции.

F9 - сверху, со средней дистанции.

F10 - снизу, со средней дистанции.

Сервисы в полете:

Space - вызвать карту местности. На ней обозначены свои и вражеские базы (квадратики), названия населенных пунктов, реки, дороги и т.д. Ваш самолет обозначен маленьким изображением машины в квадратике. Курс - разворотом аэроплана в квадратике.

W и **E** - грубая настройка увеличения. Уменьшить и увеличить соответственно.

Z и **X** -мягкая настройка увеличения. Увеличить и уменьшить соответственно.

Сервисы:

K - передает управление клавиатуре.

J - передает управление джойстику.

M - передает управление на “мышь”.

V - информация об игре.

R - проигрывание фрагмента полета. Начало фрагмента - несколько секунд раньше (примерно около 5-10 сек.) настоящего момента. Вашему вниманию предлагается проигрывание момента с нескольких точек:



Forword view. Вид спереди.

Reversy view. Вид сзади.

Predator view. Вид сбоку справа с одной точки. Слежение.

Trailer view. Вид динамичного слежения. Плавный переход от вида сбоку справа к виду спереди сверху.

Continue game. Предложение продолжить игру.

Alt+P - устанавливает режим паузы. Для возвращения в игру требуется повторное нажатие **Alt+P**.

Комбинация **Alt+S** - изменяет количество звуковых эффектов в игре:

all sound. Полное озвучивание игры.

all sound except engine. Полное озвучивание за исключением звука работающего мотора.

no sound. Без озвучивания.

Alt+D - изменяет количество деталей пейзажа на экране. Подразделяется на уровни от 1 (наименьшее число деталей) до 5 (наибольшее число деталей).

Alt+R - включение или выключение записи моментов игры.

Полет

Вот Вы сели в самолет. Что делать дальше?

Нажмите клавишу **O**. Вверху экрана появится сообщение о том, что мотор заработал (Engine on). Машина пришла в движение. Подождите, пока прогреется мотор. Затем, за счет открытия воздушных заслонок, увеличьте поступление горючей смеси в двигатель. У каждого самолета своя скорость взлета, которая зависит от его характеристик. Достигнув взлетной скорости, поднимите машину в воздух, выбрав штурвал на себя. Внимание! Не взлетайте слишком круто. Если сильно выбрать штурвал, машина потеряет скорость, а, следовательно, будет опускаться тем быстрее, чем круче была траектория взлета. Только тогда, когда самолет достигнет более 2/3 максимальной скорости, возможны фигуры пилотажа.

При выполнении фигур высшего пилотажа следите за скоростью и высотой полета. Поскольку симулятор выполнен достаточно точно, Вы должны предусмотреть запас высоты и энерции, чтобы успеть выйти из штопора или пике.

Нажимая клавиши управления курсора вправо или влево, Вы заставляете самолет делать большую дугу. Но для боя такой разворот слишком медленен. Увеличьте мощность двигателя. Наклоните самолет в сторону разворота на 70-80 градусов и выберете штурвал на себя.

Используйте горизонтальный разворот (клавиши < и >) для корректировки курса.

При атаке противника старайтесь зайти к нему сзади и поймать в перекрестие прицела. В то же время не позволяйте врагам висеть у Вас на хвосте.

Не стреляйте издалека - это малоэффективно.

Увлекшись гонкой за одним самолетом, Вы можете забыть о других аэропланах противника, но, как говориться, “враг не дремлет”.

Внимание! Будьте бдительны! Не сбивайте своих союзников!

Экономьте патроны! Их запасы небесконечны.

Помните! Чем больше открыты заслонки, тем быстрее уходит горючее.

Не забывайте время от времени смотреть по сторонам в поисках противника.

Не забирайтесь слишком высоко - это чревато!

Не беритесь сразу за сложные миссии. Лучше потерять некоторое время на прохождение тренировочных или более легких полетов, чем много раз безуспешно пытаться выполнить тяжелое задание.

ПРИЛОЖЕНИЕ

ID ТЕСТ

Краткое описание эмблемы и какому подразделению принадлежит.

Человек на колесе с крыльями - Escadrille sop. 207.

Человек с бомбой - 11TH Aero Squadron.

Три кольца - Escadrille sop. 231.

Птица в обруче - 2ND Escadrille.

Желтый грифон - 104TH Aero Squadron.

Сложный крест на синем фоне - Escadrille AR. 35.

Игральные кости - 90TH Aero Squadron.

Летучая мышь - Escadrille VB. 135.

Лист в обруче - 3RD Escadrille.

Американский цилиндр в обруче - 94TH Aero Squadron.

Флаг с рваными концами - Escadrille C. 18.

Желтый дракон 7TH Escadrille.

Человек с фонарем - Escadrille VR. 292.

Оса - Escadrille N. 89.

Дьявол с трезубцем - 186TH Aero Squadron.

Индеец - Escadrille N. 124.

Информация

Название: Knights of the Sky ("Рыцари неба")
Фирма: Microprose
Год: 1990
Размер архива: 879 Kb
Класс: Симулятор
Видео: CGA, EGA, VGA
Управление: Мышь, Клавиатура, Джойстик
Игроков: 1-2
Игра: По Модему и кабелю
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE ("ДОМ РАЗВЛЕЧЕНИЙ КРАСТИ")



Хотя эта игра рассчитана, скорее, на детей, нежели на взрослых, она довольно оригинальна по идее и неплохо реализована. По крайней мере, "аркадные" навыки уходят здесь на второй план, уступая место логическим способностям и смекалке.

Игроку предстоит помочь клоуну Красти справиться с мышами, которые вторглись в его дом. Наглые грызуны расхаживают по дому, не обращая ни малейшего внимания на хозяина. Чтобы справиться со вторжением, Красти должен в каждой из комнат дома препроводить всех мышей в специальный антимышиный агрегат, которым управляют друзья Красти. А вот как этого добиться - большой вопрос. Мыши глупы и ведут себя крайне примитивно - они просто идут вперед и карабкаются на все, на что могут (а могут они взобраться лишь на те объекты, размер которых не превышает

роста мыши). Если же препятствие выше, чем сама мышь, то мышь поворачивается и идет в противоположном направлении. В основном Красти придется подбирать специальные блоки и предметы и ставить их на пути мышей - так, чтобы направить их по нужному пути Иногда для достижения конечной цели Красти должен учесть, что на пути мышей могут оказаться пружинные трамплины, шланги, которые засасывают воздух, и многое другое, что перебрасывает мышей с одного места на другое и может помочь довести их до мышеловки.

Каждая комната представляет собой отдельную головоломку, и между комнатами Красти ходит по коридору. На дверях тех комнат, где благодаря стараниям Красти мышей не осталось, висят замки.

Мыши не кусаются, но зато в доме есть другие опасности, подстерегающие Красти: например, ползающие змеи или капли, которые падают с потолка. В первых можно стрелять, а вот вторые нужно просто обходить.

Практически во всех комнатах лежат различные призы, спрятанные в квадратных коробках. Взять с собой такую коробку нельзя, но можно разбить ее выстрелом. Приз, который из нее вылетит, ловить не нужно - он подбирается автоматически. В основном призы в коробках не дают ничего, кроме дополнительных очков, но есть и исключения: можно получить дополнительные выстрелы или открыть проход в те места, куда просто так не попадешь.

Число выстрелов, которые может сделать Красти, ограничено, но в призовых коробках, как уже говорилось, можно пополнить боеприпасы. Когда Красти выстрелом открывает призовую коробку, число его выстрелов не уменьшается - выстрелы расходуются лишь при стрельбе по змеям и т.д.

Управлять движениями Красти можно с помощью джойстика или клавиатуры, кому как удобнее. Клавиш управления относительно немного, о них будет сказано ниже.

После запуска игры возникает стартовое меню, управляемое функциональными клавишами:

F1 - Control Keyboard/Joystick - выбор управления от клавиатуры/джойстика.

F2 - Sound: SoundBlaster/Pro/AdLib - выбирать используемый режим звуковой карты можно лишь в том случае, если при запуске была выбрана звуковая карта семейства SoundBlaster, так что этот пункт меню доступен не всегда.

F3 - Redefine Keyboard Controls - выбор используемых в игре клавиш.

Следует выбрать клавиши для следующих действий:

Walk Left - идти налево.

Walk Right - идти направо.

Pickup/Drop - подобрать/положить предмет (чтобы взять предмет, нужно встать на него).

Enter - войти в дверь.

Fire - выстрелить.

Jump - прыгнуть.

Pause - приостановить игру.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

SFx On/Off - включение/отключение звуковых эффектов (если используется SoundBlaster).

Music On/Off - включение/отключение музыки.

Quit Level - покинуть уровень и выйти обратно в коридор.

F4 - I/O Address.

F5 - Interrupt.

F6 - DMA.

Эти три пункта меню появляются только при использовании звуковой карты SoundBlaster или SoundBlaster Pro. В них задаются аппаратные параметры работы звуковой карты. На самом деле менять значения, принятые по умолчанию - I/O Address = 220, IRQ = 7, DMA = 1 - скорее всего не придется, если только фабричные установки карты не были намеренно изменены.

F7 - начать игру.

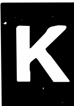
Последнее, о чем еще стоит сказать, - об игровом экране. В его нижней части находится небольшая область, где отображается вспомогательная информация (слева направо):

- предмет, который в настоящий момент находится у Красти.
- число набранных очков.
- число оставшихся выстрелов.
- число жизней Красти.

Информация

Название: Krustys's Super Fun House ("Дом развлечений Красти")
Фирма:
Год: 1992
Размер архива: 646 kb
Класс: Динамика
Видео: EGA, VGA
Управление: Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 386

KYRANDIA - 2: HAND OF FATE ("КИРАНДИЯ - 2: РУКА СУДЬБЫ")



Вторая из игр о волшебной стране Кирандии, несомненно, порадует вас своей великолепной и выразительной графикой. Игра полна юмора и забавных "приколов"; во многих местах авторы словно иронизируют над жанром "quest". Строптивый и крутой характер главной героини Зантии приводит к массе неожиданных и смешных событий.

Страна Кирандия была спасена от злого шута Малькольма, но... случилась очередная напасть, и на этот раз куда серьезнее - Кирандия медленно и неотвратимо исчезает с лица Земли. Пропадают камни и деревья, люди и здания. Царственные Мистики, правители Кирандии, ломают головы и перерывают груды книг в поисках пути к спасению страны.

Незадолго до этих событий в Кирандии появилось странное существо. Внешне это самая обычная рука, без головы и прочих нужных частей тела. Рука стала помощником фокусника Марко, но, как оказалось, она способна и на нечто большее. Для выполнения предложенного рукой плана спасения необходим загадочный "Якорный Камень" из Центра Мира.

Достать камень поручено самому юному из Царственных Мистиков - волшебнице Зантии; именно Зантия становится главным действующим лицом игры. Добраться до Центра Мира несложно, ведь у Зантии дома есть все необходимое оборудование...

Запустив игру, вы получаете возможность выбора одного из четырех вариантов:

Start a new game - начать игру заново.

Introduction - посмотреть заставку.

Load a game - загрузить записанную ранее игру.

Exit the game - выход в DOS.

Управление действиями Зантии в игре реализовано очень просто. Необходимо навести курсор мыши на какое-то место экрана и нажать клавишу мыши. Если с указанным вами местом можно произвести какие-то действия (например, отогнуть ковер в доме Зантии - маленькая подсказка, или поговорить со встреченным вами собеседником), то Зантия проделает именно то, что требуется. Если же вы укажете мышью на самое обычное место на экране, не требующее никаких действий, то Зантия просто перейдет туда. Кстати, может оказаться, что на экране вы уже сделали все, что хотели, и желаете идти дальше. В этом случае вам нужно вывести курсор мыши к одной из четырех сторон прямоугольного экрана и посмотреть, какую он примет форму. Если курсор выглядит как запрещающий знак - туда хода нет, а если как стрелка - значит, туда можно пройти, и вам просто нужно щелкнуть клавишей мыши. Точно так же вы можете входить в двери, пещеры и т.д.

Кроме того, в ваших странствиях вам будут попадаться предметы, которые вы сможете забирать с собой для дальнейшего использования (например, в доме Зантии лежит кустик черники, ценного компонента магических эликсиров). Чтобы взять предмет, вы щелкаете на нем клавишей мыши, курсор принимает форму взятого вами предмета, и вы, скорее всего, захотите положить его среди своего имущества. Переместите мышью изображение предмета в низ экрана, к изображенной там полке, и снова щелкните клавишей, предмет займет свое место на полке. Просто, не правда ли? Если же теперь вы захотите применить предмет, то вы снова щелкаете на нем клавишей мыши, переводите курсор на место применения предмета и еще раз щелкаете клавишей мыши. Если предложенный вами способ применения предмета соответствует замыслам создателей игры, то должно произойти что-то интересное, а если нет - предмет останется у вас.

Весьма возможно, что у вас накопится много предметов, и изобразить их все на двух полках внизу экрана невозможно. Тогда вы сможете перебирать имеющиеся у вас предметы, щелкая клавишей мыши на изображении стрелки рядом с полками.

И, наконец, в левом нижнем углу экрана есть кнопка с надписью OPTIONS, с ее помощью

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★★

вы сможете войти в главное меню игры со следующими функциями:

Load a game - загрузить записанную ранее игру.

Save this game - сохранение текущей игры.

Delete saved game - удалить сохраненную игру.

Game controls - настройка параметров игры (громкость музыки, громкость звуковых эффектов и прочее).

Quit playing - выйти из игры.

Resume game - выйти из главного меню и продолжить игру в том месте, где вы прервались.

В нижней части экрана расположено еще два важных предмета: книга эликсиров и котел, но они появятся в игре не сразу. Рецепты эликсиров, содержащихся в книге, будут приведены в описании, так что вам необязательно читать ее, а вот котел очень важен, в нем смешиваются все компоненты эликсиров. Иногда бывает необходимо вылить из котла все содержимое и наполнить чистой водой, для этого щелкните мышью на цепочке рядом с котлом.

Чтобы вы не заблудились в многочисленных экранах игры, в приведенном ниже описании латинскими буквами указаны направления передвижений Зантии. N соответствует северному направлению (то есть наверх), E - восточному (то есть направо), S - южному (вниз), и, наконец, W - западному (налево). Если несколько букв стоят подряд, значит, вам предстоит пройти несколько экранов.

После начального разговора с Фавном Зантия попадает к себе в лабораторию. Там побывал неизвестный злоумышленник и унес все волшебное оборудование, а значит, к Центру Мира придется идти пешком. Возьмите одну колбу из-под складки на ковре, а другую - с полки. Чернику тоже можно взять, но она в игре не понадобится.

W. Выходите из дома.

N. Возьмите гриб.

W. Покопайтесь в пне, там вы обнаружите свою книгу заклинаний; правда, часть страниц из нее вырвана. Если вам захочется заглянуть в книгу, достаточно щелкнуть клавишей мыши на ее изображении внизу.

N. N. Отломайте извивающийся корень дерева и возьмите луковицу.

N. Вот и владелец парома. Бесплатно везти он Зантию не желает, и переговоры заканчиваются неудачей.

E. E. Возьмите вторую луковицу и поговорите с Марко.



S. Цветные жучки, сидящие на дереве, это своеобразная головоломка. Когда вы щелкаете клавишей мыши на жучке, он загорается светом, и звучит музыкальная нота. Щелкните снова; на этот раз последовательно зазвучат два жука. Запомните, в каком порядке они звучали, и воспроизведите его. Если все сделано правильно, то зазвучат уже три жука, вы снова воспроизводите последовательность, и так далее, пока поочередно не зазвучат все семь жуков. Жуки сыграют вам веселую мелодию, а вы, пока не забыли, ЗАПИШИТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ЦВЕТОВ!!! Она вам понадобится еще дважды.

N. W. W. W. W. N. Возьмите из своего имущества колбу и наполните ее водой из пруда, затем вылейте воду на куст с огненными ягодами, чтобы ягоды не обжигали.

Теперь можете брать ягоды, вполне достаточно одной порции. Зайдите в дом. Возьмите пакет с удобрением, табуретку и колбу. В разговоре с Хербом или жабами вы узнаете о пиратском кладе, что зарыт где-то неподалеку, но верить этому не нужно. Выходите из дома.

S. W. Толкните дерево, которое почти срублено. Дерево падает через зыбучие пески, Зантия может подойти по стволу к руке скелета и взять ключ.

W. Взгляните на дерево. Не может быть, чтобы в дупле ничего не оказалось! Так и есть, вы находите там свой котел для приготовления магических эликсиров. Подойдите к краю воды и скормите луковицу крокодилу, он начинает плакать. Соберите его слезы в пустую колбу.

N. Возьмите серу (желтый камень наверху слева) и наполните пустую фляжку горячей водой из гейзера. Настало время заняться приготовлением эликсира, все компоненты для этого у вас имеются.

Положите в котел:

- извивающийся корень.
- серу.
- луковицу.
- слезы крокодила.
- табуретку.
- горячую воду из колбы.

Вода в котле станет ярко-зеленой.

Наполните ей колбу (запаса вам хватит на три колбы, но понадобится всего одна).

S. E. E. E. E. E. В пещеру! Когда вы подойдете к мыши, оказывается, что мышь не желает пускать вас дальше. Используйте приготовленный эликсир на Зантии или просто на земле рядом с мышью. Мышь в страхе убегает, проход свободен.

E. Если нажать на зуб, то он сверкает определенным цветом. Вот видите - хорошо, что вы записали цветовую комбинацию на экране с жуками. Воспроизведите на зубах эту последовательность, и череп открывается. Откройте сундук ключом и возьмите из сундука Алхимический Магнит и сыр.

W. W. Отдайте сыр рыболовам.

W. S. S. Примените удобрение на нижней пасти хищного растения и освободите Марко. Можете поговорить со спасенным Марко, если захотите.

E. Возьмите из лодки якорь. Теперь выберите из вашего имущества Алхимический магнит и используйте его на якоре; якорь станет золотым.

W. N. Сюрприз! Парома больше нет, его нечаянно сжег почтовый дракон. Дракон поможет вам, если вы найдете четыре потерянных им письма.

W. W. Возьмите письмо из руки скелета.

W. N. Возьмите письмо внизу слева.

S. E. E. E. Отдайте собранные письма дракону.

E. E. S. Возьмите письмо у основания дерева.

N. W. W. Отдайте письмо.

S. S. E. S. Возьмите письмо с крыши дома Зантии.

N. W. N. N. Отдайте последнее письмо.

Полет на драконе кончается мягкой посадкой в стог сена с потерей практически всего имущества. Покопайтесь в стоге и возьмите оттуда пустую колбу.

S. Возьмите миску и уксус. Отдайте письмо фермеру Бобу.

W. Поверните кран на трубе и уберите из колеса палку. Вода пойдет по трубам и приведет в действие дробилку с динамо-машиной.

E. E. Возьмите Алхимический Магнит. Подергайте слона за клык, вода увлажнит огород, и вы сможете собрать там салат и редиску.

W. N. Из стога сена появляется привидение; если нет - сходите на ближайший экран и тут же вернитесь. Поговорите с привидением и примените на нем пустую колбу.

S. E. Примените колбу с привидением на пугале. Привидение, обрадованное полученным телом, начинает носиться по окрестностям.

W. W. Примените редиску на каменной ступе под дробилкой. Вычерпайте оттуда толченую редиску имеющейся у вас миской и наполните эту миску уксусом. Толченая редиска + уксус = горчица!!!

E. N. Примените колбу на овце колба наполнится молоком. Возьмите колос пшеницы.

S. Влезайте в подвал. Вылейте молоко из колбы в машину для приготовления сыра. Приведите машину в действие и возьмите сыр. Здесь же заберите все четыре подковы и ножницы. Выйдите из подвала.

W. Пора готовить новый эликсир - "сэндвич".

Положите в котел:

- горчицу.
- дробленую пшеницу (чтобы получить ее, положите пшеницу в дробилку и вычерпайте ее освободившейся миской).
- салат.
- сыр.

Наполните колбу из котла.

Примените колбу с эликсиром на Зантии - среди имущества появляется сэндвич. Дотроньтесь подковой до электрической динамо-машины. Подкова становится магнитом!



E. N. E. Стражники у ворот не собираются пускать Зантию в город. Положите сэндвич на землю, пока стражники будут ссориться из-за дележа - пройдите в городские ворота. Возьмите палку изо рта фонтанной статуи морского конька, фонтан снова заработает.

N. (внимание: на север можно идти в ДВУХ направлениях! Вам нужно идти вдоль стены, а не в дверь горчичной лавки). Двери таверны не откроются, пока вы снова не воспроизведете цветовую комбинацию на круглых стекляшках возле входа.

Зайдите в таверну, возьмите кружку и наполните ее из бочки. Можете поразвлекаться и напоить пивом Зантию, но тогда наполните кружку снова - пиво вам понадобится.

Возьмите конфету с бочки внизу слева и дождитесь, пока пират не прочитает со сцены свое дурацкое стихотворение. Попробуйте выйти в дверь, пираты вас остановят. Проходите на сцену, Зантия прочитает не менее идиотское стихотворение и сможет покинуть клуб фанатов поэзии.

Тут же возвращайтесь в таверну, там уже идет драка. Дважды щелкните мышью на парне в полосатой рубашке, и он потеряет золотой зуб. Примените на зубе Алхимический Магнит, подберите свинцовый зуб (пират не станет настаивать на возврате СВИНЦОВОГО зуба) и снова Алхимическим Магнитом превратите свинцовый зуб в золотой. Выходите из таверны.

На всякий случай сохраните вашу игру перед тем, как продолжить - наступает немного скользкий момент. У входа в таверну появляется каракатица и предлагает сыграть в “наперсток”. Положите на землю “счастливую” подкову (воспользуйтесь той подковой, у которой концы смотрят кверху, чтобы потом отличить эту подкову от других) и дайте каракатице золотой зуб. Смело выбирайте любую раковину, вы должны угадать в любом случае; получите выигрыш и продолжайте играть, пока у вас не окажется ТРИ золотых зуба. Заберите подкову обратно.

S. W. W. S. Отдайте миску дракончику и снова заберите ее. Когда он расплачется от огорчения, наполните его слезами пустую колбу.

W. Положите поочередно каждый зуб под дробилку. Сплющенные зубы превращаются в золотые монеты.

E. N. E. E. E. Подберите все, что лежит в левой нижней части экрана.

E. (верхний путь). Примените конфету из таверны на кроличьей лапе; получится отпечаток лапы. Кстати, получить его можно и другим способом - оттиснув лапу на комке грязи, но для определенности будем считать, что вы воспользовались конфетой.

E. Примените палку на висящей лиане и переберитесь на другую сторону пропасти.

E. Приготовьте эликсир:

- положите в миску апельсиновую корку и добавьте туда же пива из кружки, так готовится кисло-сладкий соус.
- положите в котел “счастливую” подкову, с которой вы играли.
- положите в котел конфету с отпечатком кроличьей лапы.
- положите в котел кисло-сладкий соус из миски.
- добавьте слезы дракона.
- эликсир в котле станет лиловым; наполните им ваши колбы и примените колбы на алтаре, чтобы эликсир обрел силу. Этот эликсир расколдовывает впавших в транс людей.

W. W. Примените порцию эликсира на шерифе.

W. Зайдите в магазин и примените эликсир на продавце. Когда продавец оживет, отдайте ему все три золотые монеты и получите билет на корабль.

E. Направляйтесь к рыбе. Если у вас нет больше эликсиров, снова сходите к алтарю, наполните из котла еще одну колбу и примените ее на алтаре, и только тогда возвращайтесь к рыбе. Обратите внимание: из воды торчит что-то темное. Примените на этом объекте магнит. Это ключ! Входите в рыбу. Марко попал в тюрьму! К сожалению, нельзя позволить ему сгнить здесь, чтобы он не путался под ногами.

Примените ключ на замке его камеры. Ваша попытка кончается тем, что Зантия оказывается в камере по соседству. Примените магнит на висящем ключе - придет шериф и выкинет ключ в море. Не волнуйтесь, все развивается по плану. Пару раз щелкните мышью на подстилке в камере Зантии; подстилка расплетется в длинную веревку. По счастливой случайности у Марко оказывается рыболовный крючок. Примените удочку на окне и поймайте рыбу с ключом в брюхе. Возьмите ключ и отоприте сначала свою камеру, а потом - камеру Марко. Выходите.

E. (нижний путь). Примените последнюю порцию эликсира на капитане и отдайте ему билет на корабль. На корабле спрячьте свой магнит в свернутом канате возле компаса. Магнит собьет корабль с курса, и вы окажетесь на берегу Вулкании с единственным предметом - Алхимическим Магнитом.

Зантия оказывается на берегу Вулкании, где находится проход к центру Земли. Все имущество снова безвозвратно утеряно. Отметьте для себя большую струю горячего воздуха, бьющую из земли, она вам еще пригодится. Походите по острову и поищите три предмета: два тяжелых камня и пустую колбу. С двумя тяжелыми камнями Зантия сможет прыгнуть в бьющую вверх струю горячего воздуха, и ее не вынесет наружу, а колба понадобится для приготовления очередного эликсира. На острове находится несколько конторок, но за ними сидят сплошные жулики; разговоры с ними не приносят никакой пользы, и таскать им то, что они от вас требуют, тоже бессмысленно. С двумя камнями и колбой вы можете прыгнуть в струю горячего воздуха и спуститься вниз, к Центру Земли. Зантия окажется в новом месте - и опять лишится всех своих предметов, поэтому собирайте все предметы на своем пути.

E. (по мосту). Возьмите все, что лежит на земле, включая тяжелые камни и палку, а с верхушки пальмы возьмите немного пуха.

N. Здесь тоже подберите все предметы. Стегозавр не прочь поиграть с вами, швырните ему палку. После двух бросков и тяжелой беготни стегозавра с потолка свалится большой кусок скалы и закупорит одну из дыр в змеиной голове, от этого струя воздуха из второй дыры усилится. Прыгните в струю, и у вас появится два черных камешка.

S. W. W. W. Возьмите колбу и камень. Примените Алхимический Магнит на куске свинца в форме сердца (он должен быть у вас, если вы внимательно подбирали все предметы по пути). Пора готовить эликсир "игрушечного медвежонка":

Бросьте в котел поочередно:

- пух с пальмы.
- золотое сердце.
- пару маленьких черных камешков.



Налейте эликсир в пустую колбу и примените его на Зантии.

E. E. Прыгните на спину тиранозавру. Игрушечный медвежонок служит приманкой для голодного ящера, и он побежит. Во время поездки Зантии удается подобрать кусок красной ткани от своего бывшего одеяния.

W. Если трицератопс стоит мордой на восток, выйдите с этого экрана и войдите в него заново. Чтобы действовать дальше, нужно, чтобы трицератопс стоял мордой на северо-восток; только в этом случае примените красную тряпку на трицератопсе.

Глупое животное рассвирепеет и пробьет головой проход в комнату. Нас подстерегает очередная неожиданность: "якорные камни" не имеют никакого отношения к проблеме Кирандии! Зантии необходимо из-под земли лезть на небо, к Колесам Судьбы. Обязательно возьмите после всех событий лист бумаги и положите его на место - в книгу заклинаний Зантии. Походите по подземелью и позатыкайте тяжелыми камнями четыре маленькие трубки с лавой. Когда все трубки будут закупорены, идите в комнату, где когда-то был трицератопс; большое озерко с лавой начинает булькать, и из него бегут ручейки лавы. Встаньте на маленький островок среди лавы. Если не все нужные трубки будут заткнуты камнями, то ничего не произойдет, и, значит, нужно искать дальше. Если же вы сделали все, что нужно, то происходит взрыв, Зантия взлетает в небеса и переносится в следующую часть игры, как обычно потеряв по пути все предметы.

Подберите с земли сосновую шишку, потом пошарьте в дыре, оставшейся от падения Зантии; там окажется пустая колба.

W. Возьмите две порции мха, и по земле начнет кататься камень. Возьмите и его. Здесь же возьмите прутья (внизу справа) и комок снега.

E. Примените прутья на кремневой скале и ударьте по кремню катящимся камнем. Искры подожгут прутья; возьмите обратно катящийся камень и уголь, оставшийся от прутьев.

Приготовьте эликсир. Бросьте в котел:

- комок снега.
- уголь.
- мох (одну порцию).

Налейте эликсир из котла в пустую колбу.

W. Примените эликсир на рыцаре, что не пускает вас налево. Из дыры в стене возьмите каштан.

W. Примените Алхимический Магнит на статуе, в воздухе "проявится" сундук. Возьмите из него барабаны и капкан. Примените капкан на бегающей ноге. Это нужно не для прохождения игры, а скорее для понимания сюжета - выясняется, что на отдаленной планете жил злой волшебник. Силы добра терпели-терпели его бесчинства, а потом взорвали его вместе с планетой, вот теперь самостоятельные куски волшебника и летают по галактике и пытаются всем напакостить, и особенно опасна рука (понятно теперь?). Рядом со статуей возьмите желудь.

E. E. Примените барабаны на деревьях, которые загораживают проход. Зантия самостоятельно проследует через мост. Попробуйте сесть в кабинку. Белка немедленно решит перекусить и бросит работу. Отдайте белке шишку, каштан и желудь, а потом положите в колесо катящийся камень. Снова попробуйте сесть в кабинку, на этот раз все получится. С небольшими приключениями Зантия окажется на вершине горы.

Возьмите плюмаж из перьев. Рядом с плюмажем стоит метла, ее тоже можно взять (хотя это и незачем). Войдите в дом. С головы быка возьмите мускус, с пола - пушечное ядро, а с полки - пустую колбу. Выйдите на улицу и с помощью Алхимического Магнита превратите ядро в золото. Отдайте золотое ядро мамаше ребенка, и, пока она отвернется, отнимите у ребенка леденец. Ребенок начнет орать,

но это неважно. Возьмите комок снега. Настала пора готовить эликсир “отвратительного снежного человека”.

Смешайте в котле:

- комок снега.
- мускус.
- плюмаж из перьев.
- леденец.

Налейте эликсир в колбу и примените его на Зантии.

Похоже, превращение Зантии в снежного человека не слишком впечатлило мамашу и ее ребенка, но пугать их вам и не нужно. Идите в дом, там вас ждет очередной сюрприз. Зантия оказывается в ледяном дворце любвеобильного Снежного Человека (настоящего). Возьмите коробку с конфетами, флакон одеколона, перья и пустую колбу с полки. Выйдите из дворца и возьмите три сосульки. Приготовьте про запас второй эликсир “отвратительного снежного человека”, только на этот раз смешайте сосульку (вместо снега), одеколон вместо мускуса, перья вместо плюмажа и коробку конфет вместо леденца, налейте его в колбу. Примените сосульку на ледяной стене (работает только в том случае, если в хозяйстве имеется еще одна сосулька). Вылезет Снежный Человек и утащит Зантию обратно, но все идет по плану. Снова выйдите наружу и дождитесь, пока охотники не подойдут поближе. Вылейте им на головы приготовленный эликсир. Снова примените сосульку на стене. На этот раз все удается, и Зантия идет направо, к хижине Радужной Машины. Войдите в хижину. Радужная Машина (растение в центре) испортилась, и, чтобы починить его, нужно наполнить разноцветными жидкостями семь шаров. Вам не понадобится записанная ранее цветовая комбинация, цвета должны располагаться слева направо в известном порядке цветов радуги. Все нужные компоненты для приготовления элсиров находятся здесь же на полках. Меняя положение трех переключателей возле полок, вы сможете брать предметы из новых и новых наборов. Быстрее всего будет готовить эликсиры в следующем порядке:

Красный - горячий воздух (hot air) + перья (feathers) + красная обложка (leather folio).

Оранжевый - горчица (смешать ground radish+vinegar) + дробленая пшеница (ground grain) + салат (lettuce) + сыр (cheese).

Желтый - снег (snow) + мускус (musk) + перья (feathers) + леденец (candy).

Зеленый - извивающийся корень (gnarlybark) + сера (sulphur rock) + луковица (onion) + слезы рептилии (reptile tears) + табуретка (furniture) + горячая вода (hot water).



Голубой - пальмовый пух (crystal fuzz) + золотое сердце (превратить из lump of lead Ахлхимическим Магнитом) + черные камешки (Teddybear eyes).

Синий - черника (blueberry) + аметист (amethyst)

Фиолетовый - подкова (horseshoe) + отпечаток кроличьей лапы (taffy footprint) + кисло-сладкий соус (sweet and sour sauce) + слезы рептилии (reptile tears).

Если вы в правильном порядке (слева направо) нальете эликсиры в стеклянные шары на растении, то Радужная Машина снова заработает. Выходите из хижины,

отломите с крыши одну из сосулек и примените сосульку на крыше, чтобы влезть наверх.

После небольшой драки с рукой Зантия переодевается в последний раз за всю игру.

E. S. Мы добрались до Колес Судьбы! Примените Алхимический Магнит на антенне, которая отражает солнечный свет. Антенна потускнеет и перестанет отражать луч; Зантия сможет войти.

Для начала пройдите по лестнице налево вверх и посмотрите на сломанную машину - в ней не хватает шестеренки.

S. Идите направо вверх. Три отверстия, которые вы видите - это известная головоломка под названием "ханойская башня", только перевернутая. Вы должны переложить все диски в левую и среднюю башни, причем по правилам на диск можно класть только один другой диск - большего размера. Занятие несколько нудное, но не такое уж сложное. Когда вы переложите все диски на среднюю башню, изо рта выпадет шестеренка, возьмите ее. Когда все диски окажутся на левой башне, возьмите палку. Выходите и снова идите к машине. Наденьте шестеренку на ось и СОХРАНИТЕ ВАШУ ИГРУ!!! Прежде, чем продолжать, внимательно прочитайте следующий абзац.

Примените палку на шестеренке и загоните шестеренку на место. На сцене появляется рука с Марко; кажется, он опять попал в беду. Рука набросится на Зантию после секундной задержки. Щелкните мышью внизу слева, словно вы хотите выйти с экрана. Рука рванется вперед, и Зантия отскочит на другую сторону. Вслед за этим щелкните мышью на кончиках пальцев руки; Зантия пробежит вперед и нырнет под руку во время нападения. Наконец, щелкните на поручне за рукой, Марко освободится от своих веревок и поможет вам скинуть врага вниз.

Информация

Название: Kyrandia 2: Hand of Fate ("Кирандия 2: рука судьбы")
Фирма: Westwood/Virgin
Год: 1993
Размер архива: 14.8 Mb
Класс: Приключения
Видео: VGA
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 386

LEISURE SUIT LARRY - 6 ("ЛАРРИ - 6")

Сериал о любовных похождениях хронического неудачника Ларри Лаффера - один из самых старых игровых сериалов фирмы "Sierra". На самом деле, хотя последняя игра носит номер 6, было всего 5 игр из этой серии, т.к. "Larry - 4" в природе не существовало.

В двух последних играх сериала существенно изменился внешний вид самого Ларри и всех окружающих его мест. Если раньше все по сюжету происходило более-менее серьезно, то теперь все игровые "приколы" словно заложены в дурацком внешнем виде Ларри, и авторы игры будто издеваются над ним. Кому-то это нравится, кому-то - нет.

Все игры сериала практически никак не связаны друг с другом, кроме личности главного героя, поэтому можно начинать с любой игры. Сюжет всех игр о Ларри практически всегда одинаков: Ларри Лаффер отправляется на поиски идеального сексуального партнера, по пути ему постоянно не везет со знакомствами, но в итоге все оказывается хорошо.

В начале "Larry - 6" беднягу нелегкая заносит на телевизионное шоу "Жеребцы", где в результате глупого недоразумения Ларри занимает второе место (из двух участников) и выигрывает двухнедельную путевку на курорт Ла-Коста с полной оплатой всех расходов. Конечно, для личной жизни Ларри здесь открываются самые богатые возможности.

Управлять в игре чем-то, кроме мыши, настолько неудобно, что не стоит и обсуждать этот вариант. Способы использования мыши будут объясняться ниже.

После запуска игры начинается рекламный ролик. Он довольно длинный, поэтому, посмотрев его один раз, можно в будущем прерывать его нажатием клавиши мыши. На экране появляется окно с пятью возможностями продолжения:

Open Game - загрузить сохраненную ранее игру.

Continue - продолжить ролик.

Intro - посмотреть заставку к игре.

Credits - список людей, создававших "Larry - 6".

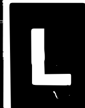
Play - начать игру с самого начала.

Основную часть изображения в игре занимает игровой экран, то есть изображение того места, где находится Ларри в данный момент. Эта часть экрана не только показывает, что происходит с героем игры. На ней щелчок левой клавиши мыши производит действия над различными объектами - скажем, чтобы открыть дверь, нужно придать курсору мыши форму руки и, наведя его на дверь, щелнуть левой клавишей мыши (конечно, этот способ не сработает, если дверь заперта на ключ).

В самой верхней части экрана располагается меню. Чтобы раскрыть его, щелкните левой

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★



клавишей мыши на полоске в самом верху экрана и, не отпуская клавишу мыши, выберите нужный пункт из следующих (в квадратных скобках приведены клавиши и комбинации клавиш, соответствующие этом пункту):

File - основные файловые операции.

New [F9] - начать игру заново.

Open [F7] - загрузить ранее сохраненную игру.

Save [F3] - сохранить текущую игру.

Save as... [F5] - сохранить текущую игру под другим именем.

Quit [Ctrl+Q] - выйти из игры в DOS.

Game - функции, служащие для удобства игрока:

Controls [Ctrl+C] - настройка параметров игры. Этот пункт полностью соответствует одной из управляющих кнопок внизу, и в этом месте он будет описан подробно.

Music On/Off [F2] - включение/отключение музыки.

Save-O-Matic - включение/отключение режима автоматического сохранения игры после достижения очередных важных результатов.

Auto-Save - настройка режима автоматического сохранения игры по истечении некоторого интервала времени. Если задать сохранение игры через 0 минут, то автоматическое сохранение будет отключено.

Help - целая россыпь функций, не имеющих никакого практического значения - скажем, где можно получить техническое содействие, купить книгу с подсказками и т.д. Мы даже не станем на них останавливаться.

В нижней части экрана находится область управления. Самое главное, что имеется на ней, - это семь управляющих кнопок. Шесть из них соответствуют основным функциям игры, плюс есть одна вспомогательная кнопка. Чтобы воспользоваться кнопкой, достаточно щелкнуть на ней клавишей мыши. Кнопки имеют следующее назначение:

"идти" (идущий человек) - переместиться в конкретное место экрана или уйти на другой экран.

"смотреть" (глаз) - получить описание любого объекта на игровом экране.

"действовать" (рука) - любые операции с объектами, от открывания дверей до щекотания. Нужное действие выбирается автоматически в зависимости от объекта.

"взять" (рука, поднимающая что-то) - подобрать предмет себе в имущество. У этой функции есть еще одно применение: с ее помощью удобнее всего выбирать предметы из имущества для применения их где-то на игровом экране.

"говорить" (облачко) - сказать что-то любому одушевленному объекту в игре. Если после этого снова заговорить с ним, то, скорее всего, реплика Ларри уже будет другой, поэтому всегда следует разговоривать до тех пор, пока реплики не начнут повторяться.

"расстегнуть" (застежка-молния) - расстегнуть или раздеть.

Настройка игровых параметров (регулятор-движок) - выбор значения для основных параметров игры:

Detail - уровень графической детализации.

Volume - громкость звука в игре.

Speed - скорость движения Ларри.

Text - скорость вывода текста на экран.

? - справка о том, что означают разные кнопки в этом окне.

OK - закончить настройку параметров.

EXIT - эта кнопка присутствует не всегда, а только в том случае, если вы более подробно рассматриваете что-либо и желаете вернуться к нормальному виду экрана.

Когда выбрана какая-то функция, курсор мыши принимает вид условного знака этой функции. Перемещая курсор и щелкая левой клавишей мыши на любом месте игрового экрана, можно попробовать применить там эту функцию. Конечно, можно выбирать функции, щелкая клавишей мыши на полоске внизу, но все же удобнее последовательно перебирать их, нажимая ПРАВУЮ клавишу мыши. Правда, таким способом нельзя выбирать для использования предметы из имущества.

Еще стоит упомянуть, что в некоторых игровых ситуациях доступны не все кнопки - в этом случае изображение временно недоступных кнопок как бы "затеняется".

В правой части области управления отображается текущий счет, то есть количество набранных очков. Очки начисляются за любое правильное действие. В идеальном варианте при завершении игры набирается 999 очков, но это необязательно - можно закончить игру и с существенно меньшим счетом.

В самом низу находится полоска со всеми предметами из имущества Ларри. Если все предметы не умещаются на экране, то полоску можно прокручивать, щелкая клавишей мыши на кнопках со стрелками слева и справа от полоски.

Напомним, что выбрать предмет для использования на экране проще всего с помощью функции "взять".

Для того, чтобы пройти игру, фактически нужно в произвольном порядке удовлетворить восьмерых женщин (звучит заманчиво, но на деле все куда прозаичнее). Заниматься ими можно в любом порядке, лишь бы были нужные предметы. Итак, Ларри стоит в холле курорта Ла-Коста...

В холле посмотрите на женщину клерка Гамми и поговорите с ней, чтобы получить ключ от своего номера. Заодно примите к сведению уверения Гамми, что для того, кто поможет ей похудеть, она готова на все. Поднимитесь по лестнице и откройте ключом дверь рядом с лифтом и автоматом по приготовлению льда - это и есть ваш номер. Заходите в номер и внимательно осмотрите стол, где среди трех карточек есть красная и малиновая. Прочитайте рекламу на красной карточке и попробуйте дозвониться по всем телефонным номерам, которые указаны на малиновой карточке. В соответствии с рекламой на красной карточке вам пообещают вечером оставить подарок на подушке. Зайдите в ванную и откройте воду в раковине. Взгляните на отвратительный ржавый цвет воды и вызовите по телефону водопроводчика ("Building Maintenance", телефон 76), чтобы он починил раковину. Возьмите со стола цветок из вазы.



Итак, Ларри готов к первой попытке покорить местную даму. Выходите из номера, спуститесь по лестнице в холл и пройдите на один экран влево, где находится дверь

в Центр Здоровья. Откройте дверь, и перед вами окажется еще четыре двери:

первая - Водяные Процедуры.

вторая - Мужской Душ.

третья - Женский Душ.

четвертая Машина по Откачке Жира (сломана).

Вам нужна самая левая дверь. Заходите к красотке Розе, посмотрите на нее и поговорите немного. От вас требуется отдать Розе цветок из комнаты, и благодарная Роза доставит Ларри, по ее уверениям, "незабываемые ощущения" посредством водных процедур. В самом деле, не хотелось бы оказаться на месте Ларри... Но в результате пытки стойкий Ларри получает от Розы в подарок орхидею, а сама Роза бесследно исчезает из его жизни.

Первая попытка кончилась неудачей. Чтобы забыть горечь неудачи, можно зайти в местный бар - он находится двумя экранами правее холла по коридору (спуститься вниз). Возможно, когда вы зашли в бар, то увидели на сцене девушку, которая распевает блюзы. В случае, если ее там нет, выйдите из бара и зайдите снова - она появится. Чтобы отвлечь ее от пения, нужно отключить шнур от ее микрофона, тогда она сядет на край сцены, и вы сможете посмотреть на нее и поговорить. Бургунди (так ее зовут) желает холодного пива, однако на курорте спиртных напитков не подают.

Выйдите из бара и пройдите к бассейну (вход рядом с баром), а там через дверь вы попадете в класс аэробики. Займите свободное место и немного разомнитесь. Успех Ларри в аэробике так сильно поражают тренера Кэв, что она не может продолжать и распускает весь класс. Как обычно, подойдите к ней, посмотрите и поговорите. Потом сделайте несколько попыток взять карточку работника курорта, которая висит на ней. Третья попытка увенчается успехом, и карточка окажется у вас. Кстати, попутно Кэв предложит вам взять подругу и немного поразвлечься в сауне.

Выйдите в коридор и идите направо до упора, там, где железная решетка с кодовым замком преграждает дорогу в зону персонала. С помощью карточки откройте замок и пройдите дальше. В палатке, где веселится персонал курорта, возьмите упаковку пива и вернитесь в бар к поющей Бургунди. Снова отключите микрофон и отдайте ей пиво. Одного рейса окажется мало, придется совершить второй. Двух упаковок достаточно. Бургунди договаривается встретиться с вами в сауне и уходит. Прежде, чем идти в сауну, поднимитесь на сцену и загляните в проем внизу. Там в углу висит платье Бургунди, возьмите его.

Пока стоит вернуться к своему номеру. Весьма вероятно, что в коридоре появилась тележка горничной, на которой лежат разнообразные причиндалы для поднятия настроения постояльцев. Если тележки нет, то попробуйте разок-другой зайти к себе в номер и выйти обратно; тележка рано или поздно появится. С тележки нужно взять много всяких вещей: леску для чистки зубов, лосьон для рук, мыло, рулон туалетной бумаги, бумажное сиденье для унитаза, салфетку и полотенце. Если теперь зайти в номер и навестить ванную, то там на полу должен лежать водопроводчик, ковыряющийся в раковине. Возможно, его по каким-то причинам не окажется - тогда возьмите рулон туалетной бумаги, спустите его в унитаз, по телефону 76 снова вызовите водопроводчика, выйдите из номера и зайдите обратно. В общем, от водопроводчика вам нужны два предмета: напильник и гаечный ключ. Спрашивать у него разрешения не стоит, лучше просто стянуть их потихоньку.

Теперь пройдите в Центр Здоровья, а там - в раздевалку мужского душа. Откройте свободный шкафчик и сложите в него свою одежду (для этого нужно использовать на открытом шкафчике полотенце). В одном полотенце Ларри следует через душ к грязевым ваннам. Дверь в сауну - это вторая дверь справа. Там вы найдете ожидающую Бургунди, а вскоре появится и Кэв - тренер по аэробике. Чтобы добиться развития сюжета, Ларри должен все время пытаться говорить с девицами. Прискорбно, однако и на этот раз у Ларри ничего не выходит, он остается в гордом одиночестве, вот только на полке лежит серебряный браслет. Возьмите его и помойтесь в душе, чтобы не ходить потным по курорту. Потом не забудьте одеться!

Левее холла с Гамми вы найдете вход в маникюрный зал. Подберите с пола кусок электрического провода и познакомьтесь поближе со скучающей маникюршей Шабли. Посмотрите на нее и поговорите. Шабли хочет иметь нарядное платье. Нет проблем - отдайте ей платье Бургунди. Шабли пригласит вас провести романтичную ночь на берегу моря.

Вернитесь к себе в номер и возьмите с подушки обещанный администрацией подарок. Это обычный презерватив. Возьмите его и выходите из номера. Шабли ждет, и Ларри автоматически переносится на берег моря.

Технику совращения женщин на берегу моря освоить легко: чередуйте болтовню с действиями рук, и вскоре вы добьетесь успеха. Шабли зачем-то попросит у вас презерватив, и... увы, неудача, но какая кошмарная!

На следующий день вы сможете вернуться на берег моря, для этого идите по коридору налево до самого выхода в сад, а в саду сверните на пляж по деревянной лестнице. Возьмите там бутылку шампанского, которая осталась от романтичной ночки, а заодно поройтесь в песке и найдите старую лампу.

Может, с Гамми повезет больше? Чтобы добиться ее благосклонности, придется наладить Машину по откачке жира, у которой есть три поломки. Пройдите к холлу с Гамми, а потом - на экран направо. Дверь ведет из коридора в столовую. Войдите в столовую и хорошенько поройтесь во льду на стойке, отыщете затерявшийся подо льдом апельсин - возьмите его. Через заднюю дверь пройдите на кухню, где в мусорном баке, если порыться, можно найти банку с жиром. Снова отправляйтесь в Центр Здоровья, на этот раз - в крайнюю правую дверь, к Машине по Откачке Жира. Смажьте жиром из банки здоровенный поршень в левой части машины - одна поломка устранена.

Гаечным ключом нужно развинтить бак в центре машины, а потом поднять крышку и взять оттуда забитый жиром фильтр. Чтобы очистить фильтр, достаточно пройти на кухню и промыть его под струей воды в раковине. Потом фильтр устанавливается на место, крышка закрывается, а бак завинчивается - устранена вторая поломка.

Третья неисправность заключается в обрыве эластичного шланга справа. Выйдите из комнаты в Центр Здоровья и зайдите в мужской душ (вторая дверь слева). Не раздеваясь, пройдите через душевую и грязевые ванны, где отмокает очередная женщина - с ней разберемся попозже. Экраном правее грязевых ванн вы обнаружите тренажерный зал, а в нем - культуристку по прозвищу Тандерберд. Посмотрите на нее и поговорите; Тандерберд желает получить в подарок новые наручники и готова отблагодарить того, кто их принесет. Пока неясно, где на курорте обзавестись наручниками, но просьбу запоминаем. Обратите внимание на парня в очках, который пытается трястись на тренажере и одновременно читать. Ларри необходимо забрать



с тренажера резиновую ленту, а для этого нужно дождаться, пока парень уйдет. Выйдите из тренажерного зала и тут же вернитесь обратно. На второй или третий раз тренажер окажется свободным, вот тогда и можно забрать с него ленту и вернуться с ней к Автомату по Откачке Жира. Лентой следует перевязать дырявый шланг, после чего можно включить большой красный рубильник и испытать аппарат. Третья поломка устранена!

Когда становится ясно, что Машина работает нормально, можно выключить ее и идти звать Гамми на процедуры. Гамми сразу же направляется к Машине. Оказывается, ей и вправду не помешает немного похудеть. Когда она доберется до цели, Ларри должен подсоединить к ее бедрам отсасывающие трубки машины и включить рубильник.

Процесс, как говорится, пошел, но Гамми на этом не успокаивается. Для начала она просит у Ларри принести апельсин. Отдайте ей тот апельсин, что взяли из столовой, и снова поговорите. Отлично, после апельсина ей понадобилась холодная повязка на голову. Пройдите на кухню и под краном намочите салфетку, взятую с тележки горничной. Откройте дверцу холодильника на стене, положите туда мокрую салфетку и закройте дверцу. Выйдите с кухни и вернитесь обратно; за это время салфетка охладится. Откройте холодильник и возьмите холодную салфетку. Вернитесь к Гамми и отдайте ей салфетку. Оказывается, и этого мало - теперь нужна бутылка минеральной воды! Выйдите в коридор и идите направо, пока у двери одного из номеров не наткнетесь на поднос с остатками завтрака. Там и стоит бутылка минеральной. Возьмите ее, отнесите и отдайте Гамми.

Ну, что? Опять не состоялось? Гамми тоже навсегда исчезает, но на самом деле усилия не пропали даром. Возьмите вашу лампу и наполните ее откачанным жиром Гамми из большого крана (нижняя часть экрана посередине).

Снова посетите бар, где на стойке лежат бесплатные спички. Возьмите одну и зажгите ее о молнию на штанах (воспользуйтесь соответствующим символом). Пока спичка горит, зажгите ей лампу.

В комнате с грязевыми ваннами снимите растения, которые стоят слева и мешают вам добраться до видеокамеры, потом гаечным ключом ослабьте крепление камеры и направьте ее в женский душ. Кого-то это явно должно заинтересовать.

Из холла, где когда-то сидела Гамми, пройдите вниз, а там по тропинке - до будки охранника, который следит за выходом из курорта. К счастью, охранник настолько поглощен наблюдением за женским душем (благодаря повернутой вами камере), что он и не заметит, как у него с пояса снимут наручники.

Наверное, вы помните, что наручники нужно отдать Тандерберд в тренажерном зале. Она пригласит вас к себе в номер, правда, не сказав, какой именно номер. Нужная дверь находится слева от холла; просто стучите подряд во все двери, и найдете. Когда Ларри войдет, от него уже ничего не зависит.

Очередная неудача. Ларри просыпается у себя в номере, ему кажется, что все было кошмарным сном. Но откуда среди имущества взялся ошейник? Сам по себе ошейник бесполезен, зато из него можно выковырять бриллиант и оставить его себе на память.

Наведайтесь к бассейну. За бассейном на земле валяется резиновый бобер, возьмите его и сходите на кухню. Надуйте бобра сжатым воздухом из шины грузовика и

вернитесь к бассейну. Посмотрите поближе на надувной бар, который плавает по бассейну (когда этот бар находится близко от берега). Возьмите оттуда очки от солнца в футляре и откройте футляр, там после небольших усилий вы обнаружите салфетку. Привяжите к салфетке леску для чистки зубов, которую взяли с тележки горничной; получатся вполне приличные плавки. Зайдите в кусты перед бассейном и наденьте плавки, а потом положите в бассейна надутого резинового бобра - Ларри сможет плавать. Подплывите к бару. Чтобы позвать официантку, достаточно похлопать по воде бобриным хвостом. Закажите напитки для себя и блондинки Меррили, что сидит рядом. Чтобы не возникло проблем с оплатой напитков, покажите официантке ключ от вашей комнаты. Начало разговору положено, посмотрите на Меррили и поговорите с ней. Чтобы угодить Меррили, вам нужно принести ей постоянный ключ от вышки для прыжков. Выходите из бассейна (как ни странно, для этого снова придется воспользоваться надувным бобром), подойдите к спасателю и попросите у него ключ. Зайдите в дверцу вышки и поднимитесь наверх. Здесь спасатель вас не видит, и вы сможете спокойно сделать оттиск ключа на куске мыла. Потом прыгните вниз, вылезайте из басссейна и верните ключ спасателю. Оденьтесь в кустах, чтобы не пугать народ, и идите в холл, к стойке, где сидела Гамми.

Рядом со стойкой есть ящик, куда некоторые постояльцы кладут ключи от своих номеров. Пошарьте в ящике и найдите там ключ. Поработайте над ним напильником так, чтобы он стал похож на оттиск в мыле. С этой копией ключа идите к бассейну, снова наденьте плавки и подплывите к Меррили, чтобы отдать ей копию ключа. Меррили приглашает вас... хм... на ночные прыжки с вышки.

Ночью вы оказываетесь на вышке с ней. Несколько раз потрогайте Меррили, чтобы посильнее "завести" ее, а потом раздевайтесь. Что, думаете, на этот раз получится? Ну да, еще чего. Зато вы получите в подарок от Меррили несколько мудрых слов.

Проснувшись наутро, идите в грязевые ванны, где можно познакомиться с Шарлоттой. Как обычно, посмотрите на нее и поговорите. Шарлотте хотелось бы получить от Ларри батарейки для своего "карманного друга". Зайдите в бар и возьмите со стойки спичку. Затем выйдите в коридор и подождите, пока Арт (то есть мужик, который ездит на дикой конструкции из унитаза, скейтборда и пляжного зонта) не поедет слева направо. Окликните его и сядьте на машину. Когда Арт доедет до зоны персонала, он достанет сигару и начнет шарить по карманам. Предложите ему спичку, и Арт уйдет курить. В это время гаечным ключом следует отделать ему машину и отсоединить провода от мотора. Арт вернется и начнет выяснять, в чем дело. Предложите подержать фонарик и выньте из него батарейки, после чего верните пустой фонарик Арту.

Вернитесь к Шарлотте и отдайте ей батарейки, она пригласит вас приятно провести время в Центре Шоковой Терапии (крайняя правая дверь в комнате с грязевыми ваннами). Правда, дверь туда закрыта. Зачистите руками провод, который у вас имеется, и вставьте его одним концом в розетку, а другим - в кодовый замок. Электроника сгорит, а дверь откроется.



Встреча с Шарлоттой, как и следовало ожидать, закончится неудачно. Единственное, что останется на память - расплавленный золотой медальон в виде абстрактной скульптуры, да еще жемчужная сережка, которую вы сможете обнаружить на полу Центра Шоковой Терапии.

Игра почти закончена, все нужные предметы у вас имеются. С помощью автомата по изготовлению льда возле вашего номера охладите шампанское в бутылке и идите

на кухню. Нажмите кнопку рядом с кухонным лифтом на стене и на этом лифте поднимитесь наверх, в шикарный номер-пентхауз. Там на балконе вы увидите Шамару, настоящую девушку своей мечты. Посмотрите на нее, поговорите, а потом в любой последовательности отдайте ей: охлажденное шампанское, жемчужину, серебряный браслет, бриллиант, орхидею, золотую статуэтку, мудрые слова и горящую лампу.

Информация

Название: Leisure Suit Larry VI ("Ларри 6")
Фирма: Sierra
Год: 1993
Размер архива: 7.3 Mb
Класс: Приключения
Видео: VGA
Управление: Мышь, Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

LEMMINGS - 2: THE TRIBES ("ЛЕММИНГИ - 2: ПЛЕМЕНА")

> "Фирма не несет ответственности за потерю: рассудка, волос, сна." (предупреждение фирмы "Psygnosis Ltd" специально для любителей игр о леммингах)

Как известно, лемминги - это такие маленькие и неразумные существа типа грызунов. Живут они спокойной и обычной жизнью, но у леммингов есть на редкость странное хобби: они неожиданно целой стаей срываются с места и идут топиться в море. Причины этого явления науке пока не известны; возможно, дело в общем несовершенстве нашего мира.

Лемминги стали основными действующими лицами оригинальнейшей логической игры с элементами динамики, выпущенной фирмой "Psygnosis". Игра была настолько популярна, что к ней вышло несколько продолжений и дополнений:

- "Lemmings" (базовый вариант игры).
- "XMas Lemmings"
- "Lemmings - 2: the Tribes"
- "Oh No! More Lemmings".

Наиболее достойным и оригинальным продолжением оказались "Lemmings - 2: the Tribes", о нем и пойдет речь ниже. Кстати, большинство общих принципов может быть без проблем перенесено на любую игру "лемминговского" сериала.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

В игре лемминги выглядят скорее как маленькие человечки, а не как грызуны, но неразумность их поведения сохранилась полностью. Предоставленный сам себе лемминг действует по нескольким простым правилам:

- лемминг обычно просто идет по прямой, не обращая внимания на возможные опасности на пути - пропасти, воду, ловушки, хищников и т.д.
- натыкаясь на стенку, лемминг разворачивается и идет в противоположную сторону.
- если лемминг шел в каком-то направлении и провалился в яму, то после падения он опять пойдет в том же направлении (если не разобьется).

Игра делится на уровни, и каждый уровень представляет собой головоломку. Задача игрока в головоломке - спасение леммингов от гибели; чтобы спасти лемминга, нужно обеспечить благополучный проход от люка, откуда лемминги появляются, до выхода. Выходы для разных племен выглядят по-разному; кроме того, на уровне может быть несколько выходов, и вы можете выбрать, куда вам удобнее вести леммингов.

Обычно дело сводится к налаживанию безопасного маршрута, по которому все лемминги добираются до своей цели. Не обязательно спасать ВСЕХ леммингов; на следующий уровень вас пустят даже в том случае, если некоторый процент леммингов погиб по пути, но... дело в том, что на каждом уровне вы управляете теми леммингами, которые уцелели на предыдущем уровне! Так что будьте экономны и берегите жизни леммингов, не расходуйте их понапрасну.

На доставку леммингов к выходу игроку отводится ограниченный период времени; все лемминги, не успевшие добраться до цели, погибают. Время до "конца света" показывается на информационной полоске в нижней части экрана.

Лемминги слишком глупы, чтобы бороться с препятствиями, поэтому этим занимается игрок - но как бы руками самих леммингов. Каждого лемминга можно заставить совершать некоторое простейшее действие из стандартного набора - копать яму, долбить стенку, строить лестницу и так далее. По сравнению с самыми первыми "Lemmings" количество таких действий в игре возросло в ПЯТЬ раз! Появились очень экзотические действия, такие, как стрельба из огнемета, полет на реактивном ранце и даже игра на гитаре.

Чтобы не возиться с описанием полусотни разных видов действий, дадим простой совет. Эффект большинства действий абсолютно понятен по ходу игры, но если все же что-то неясно - выберите из главного меню пункт PRACTICE и погоняйте леммингов на тренировочном уровне.

Игрок не может сам выбирать виды действий для уровня и их количество, ему приходится пользоваться тем, что дают создатели игры. На многих уровнях в распоряжение игрока нарочно предоставляется избыток разных действий, чтобы отвлечь его внимание от простейшего и очевидного решения.



В большинстве случаев игрок руководствуется здравым смыслом и сам выбирает, когда и как заставить лемминга трудиться. Редкие исключение обусловлены невозможностью применения какого-то действия в желаемом месте - скажем, попытки прокопать лопатой железную плиту явно не приведут к успеху.

Как уже говорилось ранее, в "Lemmings - 2: the Tribes" появилось некоторое подобие сюжета. Оказывается, расселившиеся по острову племена леммингов находятся под

угрозой вымирания и их срочно нужно спасать. Племена находятся на различных стадиях развития и живут в различных условиях, но без вашей помощи они все погибнут.

Лучшие мастера строят Ковчег, который должен унести леммингов подальше от надвигающейся беды, но... у Ковчега возникают проблемы с передвижением. Дело в том, что раньше лемминги сообща владели магическим талисманом, способным привести Ковчег в движение, но с разделением леммингов на племена талисман тоже был разделен на 12 кусочков; у каждого племени есть один такой кусочек. Вам предстоит собрать все кусочки талисмана, а для этого нужно провести все племена через серию опасных для их жизней уровней к месту встречи в центре острова.

После запуска игры на экране появляется главное меню, в котором можно мышью выбрать нужные вам пункты:

PLAY - перейти к игре. Если предварительно была произведена загрузка сохра ненной игры, то вы попадете к последнему непройденному вами уровню, а если загрузки не было - все уровни проходятся с самого начала.

MAP - выбрать на карте племя леммингов (то есть группу уровней). По мере прохождения уровней части талисмана будут продвигаться все ближе и ближе к центру острова.

PREFS - настройка общих параметров игры.

INTRO - посмотреть заставку.

PRACTICE - попрактиковаться в использовании всех встречающихся в игре действий леммингов. Вам дается право выбрать 8 разных видов действий и тренировочный уровень, где вы сможете понаблюдать за эффектом.

LOAD - вернуться к сохраненной ранее игре.

SAVE - сохранить свою текущую игру; когда позднее вы загрузите ее, то вам, разумеется, не понадобится повторно проходить все уровни с самого начала. Сохраняя игру, учтите: уровни, на которых погибли ВСЕ лемминги из племени, не сохраняются, и вам придется их переигрывать.

EXIT - выйти в DOS.

Управлять операцией по спасению леммингов нужно с помощью мыши или джойстика, кому как нравится. В дальнейшем описании будет предполагаться, что вы играете мышью.

Большую часть экрана занимает изображение вашего текущего уровня, где ходят лемминги. Очень часто уровень не помещается на один экран, но вы можете перемещать просматриваемый участок по всему уровню. Для этого достаточно передвинуть курсор мыши за пределы экрана.

Под изображением уровня находится узкая информационная полоска. На ней указывается:

- выбранное на настоящий момент действие или вспомогательная кнопка.
- сколько всего леммингов выходит на уровень.
- сколько леммингов успело достичь выхода.
- сколько времени осталось до завершения уровня.

Все управляющие кнопки расположены в нижней части экрана, они делятся на две группы:

- кнопки возможных действий леммингов (слева, занимают основную часть пространства внизу).

- четыре вспомогательные кнопки (справа).

Чтобы назначить конкретному леммингу на экране то или иное действие, сначала щелкните левой клавишей мыши на значке действия (значки выглядят достаточно выразительно и легко запоминаются). Затем подведите курсор мыши к изображению вашего лемминга на большой основной части экрана. Лемминг на месте обычно не стоит, и чтобы "поймать" его, потребуется некоторая доля сноровки. В обычном состоянии курсор мыши имеет форму креста, но когда лемминг готов выполнить ваш приказ, курсор принимает форму прямоугольной рамки. Щелкните левой клавишей мыши, и лемминг примется за дело. Как видите, все очень просто!

Обратите внимание на число, стоящее над значком действия; оно показывает, сколько раз вы сможете воспользоваться данным действием на текущем уровне. Когда число становится равным нулю, значит, вы израсходовали все действия этого вида и применять их не сможете. Число уменьшается на единицу при каждом успешном назначении этого действия кому-то из леммингов.

Переходим к описанию четырех вспомогательных кнопок.

следы (по-английски слово "paws", то есть "лапы", звучит точно так же, как и "pause", то есть "пауза") - щелчок мышью на этой кнопке приостанавливает игру и дает вам возможность изучить уровень и продумать свои действия.

атомный взрыв - уничтожение всех оставшихся на экране леммингов. Зачем? Скажем, несколько леммингов забрались в западню и не могут выбраться, а все остальные благополучно добрались до выхода. Чтобы не ждать, пока истечет отведенное на уровень время, попросту прикончите застрявших леммингов.

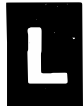
пропеллер - о, это особая кнопка! В результате применения некоторых действий лемминг повисает в воздухе (например, на реактивном ранце) и совершенно не собирается лететь туда, куда вам хотелось бы. Воздухом от пропеллера вы сможете гонять его по воздуху и переместить в нужное место.

две стрелки вправо - "ускоренная перемотка", как на видеомагнитофоне. Когда эта кнопка нажата, все на экране происходит гораздо быстрее, чем обычно. "Ускоренной перемоткой" стоит пользоваться, когда ситуация ясна и не требует вашего вмешательства.

Как уже говорилось, для управления вполне достаточно мыши, и без клавиатуры можно обойтись. Однако есть некоторые полезные клавиши:

Esc - начать текущий уровень с самого начала.

F1...F8 фунциональными клавишами вы можете быстро менять выбранные действия. Клавиша **F1** сответствует первому действию из изображеных внизу.



F2 - второму, и так далее.

После завершения уровня, каким бы оно ни было для леммингов, игрок получает возможность выбрать вариант продолжения:

NEXT LEVEL - перейти к следующему уровню.

REPLAY LEVEL - заново пройти последний уровень, чтобы улучшить результат и оставить на следующие уровни больше леммингов.

MENU - выйти в главное меню (см выше).

Информация

Название: Lemmings 2: The Tribes ("Леминги 2: Племена")
Фирма: Psygnosis
Год: 1993
Размер архива: 2.1 Mb
Класс: Динамика, Логика
Видео: VGA
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 286

LOOM ("ТКАЦКИЙ СТАНОК")

"Loom" стал одним из самых лучших и популярных творений фирмы "LucasFilm" (в настоящее время - "Lucas Arts"). Своим редкостным обаянием эта игра обязана превосходному лирическому сюжету, музыке Чайковского и довольно нестандартным пользовательским интерфейсом. Хотя сама игра появилась несколько лет назад, она заслуживает того, чтобы пройти ее; к тому же не так давно вышел вариант "Loom" на CD ROM - диске с улучшенной графикой и великолепной музыкой.

Для управления игрой вам не придется сооружать стандартные фразы с глаголами типа "Look" или "Take"; достаточно дважды щелкнуть клавишей мыши на находящемся на экране объекте, чтобы автоматически было выбрано нужное действие. Если на том месте, где вы щелкнете мышью, нет никакого достойного внимания объекта (его изображение не появится в правом нижнем углу), то ваш персонаж пойдет к указанному вами месту. Кстати, совершенно незачем перебирать все места экрана - когда ваш курсор мыши пройдет над объектом, имеющим какое-то значение для прохождения игры, картинка сама появится на своем месте.

Магический посох, изображение которого в определенный момент появится в нижней части экрана, позволит вам пользоваться заклинаниями. Каждое заклинание состоит из 4 нот, и, чтобы вызвать звучание нужной ноты, вы должны мышью щелкнуть на посохе в соответствующем месте. Поначалу не все ноты известны вам - некоторые из них должны обнаруживаться по ходу сюжета. Если вы желаете, чтобы ваше заклинание имело обратное действие ("закрыть" вместо "открыть" и т.д.), необходимо проиграть мелодию в обратном порядке. Игра имеет три уровня сложности, и на самом сложном уровне ноты новых выучиваемых заклинаний должны восприниматься "на слух".

Для того, чтобы сохранить или загрузить записанную игру, воспользуйтесь клавишей **F5**. Отключение звуковых эффектов и музыки - клавиша **F6**, а выход из игры - **Ctrl-C**.

Ваш герой, сирота Боббин Тредбар, живет в закат эпохи Великих Гильдий, когда начинает сбываться древнее пророчество о приходе Третьей Тени. Некогда стройная система Гильдий разваливается, и то, что осталось от Гильдий, лишь отдаленно напоминает былое благополучие. Боббин состоит в Гильдии Ткачей. Не подумайте, что ткачи занимаются только изготовлением тканей; нет, с помощью магического ткацкого станка (а это и есть "Loom") они способны сплетать нити реальности и пространства! К сожалению, Боббин в свои 17 лет еще не успел научиться этому мастерству, а старейшины Гильдии отчего то не желают обучать его. Нам придется учиться вместе с ним по ходу игры.

Поздняя осень. Боббин в задумчивости сидит на холме возле деревни, когда за ним прилетает нимфа - посланец старейшин с требованием явиться на Совет. Отправляйтесь налево вниз по дороге, идущей по склону холма, до поселения ткачей, где горят костры. Совет старейшин расположен в самом левом шатре. Войдите внутрь и идите направо, через конец экрана, по длинному коридору, увешанному гобеленами. В конце коридора находится зал, где стоит "Loom" и собрались старейшины. Из тайком подсмотренного разговора становится ясно, что Боббин - чужой для Гильдии ткачей, и старейшины опасаются доверить ему контроль над магическими силами. Хетчел, приемная мать Боббина, в тайне от всех научила его самым началам искусства управления магическим посохом, но ей приходится жестоко заплатить за это - старейшины за ослушание превращают ее в лебединое яйцо.

Прилетевший лебедь извещает старейшин о надвигающейся опасности, и все спасаются бегством с опустевшего острова. Боббин остается один в шатре. Возьмите брошенный кем-то из старейшин магический посох. Теперь изображение посоха появилось на экране, и вы можете пользоваться заклинаниями. Первое заклинание можно получить, если посмотреть на лежащее на полу яйцо. Вы должны записать четыре прозвучавших ноты - это заклинание "ОТКРЫТЬ". Примените это заклинание на яйцо (для этого нужно щелкнуть клавишей мыши на яйце, чтобы изображение яйца появилось в правом нижнем углу экрана, и нажать на посохе 4 ноты заклинания "ОТКРЫТЬ", записанные вами). Из раскрывшегося яйца появляется Хетчел, превращенная старейшинами в утку. Она объясняет, почему старейшины боятся Боббина, и улетает, пообещав в случае опасности помочь. Теперь перед Боббином стоит задача - покинуть остров и искать своих лебедей за морем. Прежде, чем покинуть зал, посмотрите на "Loom" и запишите заклинание "ПРЕВРАЩЕНИЕ В ЛЕБЕДЯ".

Из деревни отправляйтесь в гору, но не направо, откуда вы пришли, а налево. Пройдите через лес, к могиле, где сидит сова. Надпись на могиле закрыта перьями на хвосте совы. Дважды щелкните мышью на колючках в левой части экрана, оттуда выбежит потревоженный кролик, и... Нам искренне жаль беднягу, но ведь и совам надо что-то есть!

Прочитайте надпись на могиле и идите направо, в лес. По очереди осмотрите все четыре дупла, и после четвертого запишите прозвучавшее заклинание "СВЕТ".

Из леса вернитесь в деревню, в тот шатер, где у входа лежит золото, а дальше ничего не видно. Наверное, вы догадались, что темноту (а темнота находится в правой части

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★



экрана) необходимо рассеять заклинанием "СВЕТ". В освещенном шатре вы увидите колесо; поверните его - и запишите заклинание "ПРЕВРАЩЕНИЯ СОЛОМЫ В ЗОЛОТО". Если хотите, превратите в золото кучу соломы в шатре.

Теперь перейдите в шатер, в котором красят пряжу. Посмотрите на лежащие на столе книгу и колбу. Запишите заклинание "ВОДА". Кипящий на огне котел подарит вам заклинание "ОКРАСКИ", можете потренироваться в его применении на груде некрашеной пряжи в шатре - красить из зеленого в белый и обратно.

Вы получили достаточно знаний, чтобы покинуть остров и искать лебедей за морем. Настало время исполнить написанное на могиле пророчество о "дне, когда откроется небо". Отправляйтесь на то место, с которого вы начали игру, и примените на небе заклинание "ОТКРЫТЬ". Ударившая с неба молния сбрасывает в воду дерево с вершины холма. Идите вниз, слева от деревни вы найдете причал и плавающее в воде дерево. Прыгните с причала в воду, подплывите к бревну и сядьте на него. Бревно - не самый лучший корабль, но, по крайней мере, плыть на нем можно.

Дорогу по морю вам преграждает смерч. Посмотрите на него и запишите заклинание "ЗАКРУТКИ", а теперь примените против смерча это же заклинание, только в обратном порядке. Смерч раскрутится и пропадет, и путь дальше свободен.

На земле отправляйтесь в лес, где вас встретят местные пастухи. К сожалению, пройти мимо них вам пока не удастся - пастухи желают убедиться в том, что вы - волшебник, но вы должны записать заклинание "ВИДИМОСТЬ", благодаря которому они возникают из воздуха. А пока покиньте пастухов под их насмешливые возгласы и идите в глубь экрана, где виднеются изумрудные шпили города стеклодувов. Перед тем, как входить вовнутрь, рассмотрите работающих на башне людей и примените заклинание "НЕВИДИМОСТЬ" (обратное "ВИДИМОСТИ"). Боббин превратится в тень и сможет беспрепятственно проникнуть в охраняемые стеклодувами места. Идите в башню, где беседуют двое. Послушайте их разговор. Один - епископ Мэндибл, желающий непременно заполучить магический хрустальный шар предвидения. Другой - стеклодув, у которого явно возникли проблемы с изготовлением заказанного шара с даром предвидения на 8 часов.

После того, как говорящие уйдут, подойдите к кристаллу и нажмите его. Невидимка-Боббин попадает на верх башни. Стеклодувы затачивают стеклянный полумесяц, и, если посмотреть на этот полумесяц, вы получите заклинание "ЗАТОЧКИ".

Чтобы выбраться, потрогайте стеклянный колокольчик в левой части экрана. После телепортации рядом с вами окажется пресловутый шар предвидения. Взгляните в него - и вы увидите, как через некоторое время пастухи разбегаются от вас в результате применения заклинания "ИЛЛЮЗИЯ". Отлично - запишите заклинание и выбирайтесь из города, на то место, где вас остановили пастухи.

Примените заклинание "ИЛЛЮЗИЯ" и разгоните пастухов, приняв вид страшного дракона. Идите налево.

У забора пасутся овечки, их охраняет мирно дремлющий пастух. Потрогайте овечек, и, пока потревоженные животные убегают, запишите заклинание "ПРОБУЖДЕНИЕ". Больше вам пугать их незачем, и вы идете дальше, к деревне пастухов.

Здесь ваша цель - дом, в котором лежит больной ягненок. После того, как вы потрогаете ягненка, к вам придет Флис - глава Гильдии Пастухов. Оказывается, у пастухов появилась большая проблема; дракон повадился таскать овец, чьи белые шкурки

прекрасно видны сверху. Вы должны помочь пастухам, но сначала снова потрогайте ягненка, чтобы Флис сыграла вам мелодию заклинания "ИСЦЕЛЕНИЕ". Когда вы узнаете это заклинание, идите на улицу, к пасущимся овцам. Решить вопрос с драконом относительно просто - достаточно перекрасить шкурки овец в маскировочный зеленый цвет заклинанием "ОКРАСКА" (оно вам уже известно). Какая незадача заклинание сработало, но... дракон, не заметив перекрашенных овец, по ошибке хватает вас и уносит к себе в логово!

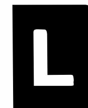
Из пещеры дракона вам предстоит выбраться довольно хитрым способом. Превратите золото, на котором лежит дракон, в солому, потом превратите солому обратно в золото. Как это делать, вы уже узнали в своей деревне. Усыпите дракона заклинанием "СОН" (обратным "ПРОБУЖДЕНИЮ") и снова превратите золото в солому. Спящий дракон выдохнет пламя, и солома загорится. Слегка поджаренный дракон улетит, оставив в покое пастухов, а за ним в стене откроется ход. Идите в него. В мрачных подземельях дракон, по его словам, обронил шар предвидения. Чтобы видеть хоть что-то, осветите темноту заклинаним "СВЕТ". Найти подземный бассейн, на дне которого лежит шар, не так уж сложно - он находится в левой части пещеры, и несколько минут хождения приведут вас к цели. Поглядите на поверхность воды, в которой можно увидеть ваше отражение, и запишите заклинание "ОТРАЖЕНИЯ". Теперь осушите пруд заклинанием "ВОДА" (помните колбу на столе, там, где красилась пряжа?). На дне пруда и лежит магический шар. Вы можете посмотреть в него трижды, каждый раз изображение будет другим.

Теперь можно выйти из пещеры, но.. путь вам преграждает обвалившаяся спиральная лестница! Единственный способ преодолеть обвал - раскрутить спиральную лестницу с помощью заклинания "ЗАКРУТКИ", примененного наоборот.

Ваша дорога лежит в город Гильдии Кузнецов. К сожалению, чужаков сюда не пускают, и вам придется войти туда в чужом облике Посмотрите на спящего мальчика и разбудите его заклинанием "ПРОБУЖДЕНИЯ". Ничего хорошего от разговора с этим лентяем вы все равно не получите, поэтому, когда он снова заснет, примените на него заклинание "ОТРАЖЕНИЯ". Вы будете выглядеть, как он, и сможете пройти в город кузнецов. А вот мальчишке из-за его сходства с вами придется туго, но не будем забегать вперед.

Итак, идите в город кузнецов. Вас принимают за ленивого Расти, посланного за дровами, и пропускают в город. Идите в глубь здания, где пославший вас мастер ждет своих дров. Но... увидев в ваших руках магический посох, он приходит в ярость и запирает вас в чулане, а посох попадает на растопку. Без посоха вы бессильны, поэтому прилягте на солому и поспите.

Тем временем дракон отыскал спящего Расти в вашем облике и.. Бедный Расти! Его душа отлетает из бренного мира, но, по крайней мере, Хетчел в облике утки теперь может вернуться и помочь вам, вовремя извлекая горящий посох из печи. Когда есть посох, все становится просто. Запертая дверь элементарно открывается заклинанием "ОТКРЫТЬ". Идите дальше, вниз по лестнице.



Из подслушанного разговора епископа Мэндибла с главой гильдии кузнецов и нескольких уже известных вам фактов становится ясно: епископ готовит войну. Рядом кузнец готовит последний меч для будущей армии Мэндибла. Посмотрите на меч и затупите его заклинанием "ЗАТОЧКИ" наоборот. Умный епископ сразу поймет, в чем дело, и двое дюжих парней хватают вас.

Дракон переносит вас в замок Гильдии Клериков, к которой принадлежит епископ Мэндибл. Епископ отлично понимает, на что способен Ткач со своим посохом, поэтому он сажает вас в железную клетку, и, чтобы доказать Кобу, что вы опасны, предлагает открыть замок клетки. Примените на клетке заклинание "ОТКРЫТЬ".

Разговорившийся Мэндибл приглашает вас на балкон, где, наконец, раскрывает свои планы. На расположенном под замком Клериков кладбище грань между жизнью и смертью как бы стирается, и применение магического посоха вместе с заклинанием открытия позволит Мэндиблу впустить в этот мир орды оживших обитателей загробного мира. Мэндибл рассчитывает встать во главе этой армии и повести мертвецов на захват всего мира. Какая ирония судьбы - Боббин фактически сам принес в руки епископу магический посох!

Как гласит пословица, "любопытство сгубило кошку". Оно же погубит и глупого Коба. Посмотрите на магический шар, и Кобу очень захочется посмотреть вам под капюшон. Общеизвестно, что смотреть под капюшон ткачам нельзя, но Коб явно не верит таким предрассудкам... И напрасно, как выясняется.

Выйдите из комнаты на балкон, к Мэндиблу. Непоправимое все же случается, и грань между миром живых и мертвых нарушена безумным епископом. Сам епископ погибает от рук Хаоса, но от этого не легче. Подберите брошенный на балконе посох. Отныне судьба мира - в ваших руках.

Войдите в комнату. Все клетки опустели, а их обитатели разбежались. Снова на балкон. Вас напугает птеродактиль (или что-то похожее на него), и вы провалитесь в дыру.

Теперь вам предстоит закрыть дыры, открывшиеся между миром живых и мертвых. Для ткача это вполне подходящая работа.

Первая дыра - голубая - просто закрывается заклинанием "ИСЦЕЛЕНИЕ" без всяких проблем.

Вторая дыра - красная. Войдите в нее и щелкните мышью на скелете Расти. После небольшого разговора верните Расти к жизни, применив заклинание "ИСЦЕЛЕНИЕ" на скелете. Снова отправляйтесь в дыру и закройте ее со стороны мира мертвых заклинанием "ИСЦЕЛЕНИЕ".

Третья дыра - синяя, она ведет в деревню пастухов. Там на земле лежат раненые и покалеченные пастухи и овцы. Вылечите их заклинанием "ИСЦЕЛЕНИЕ", идите в дыру и закройте ее точно так же, как и другие.

Четвертая дыра - зеленая. Войдите в нее и поговорите с лежащим там умирающим мастером Гильдии стеклодувов. Мастер умрет, и вы сможете выйти в дыру и закрыть ее заклинанием "ИСЦЕЛЕНИЕ".

Если пройти еще налево, вы найдете пруд с лебедями. Поговорите со своей матерью (она плавает ближе всех лебедей). Она расскажет вам, что превращенная в утку Хетчел пытается разрушить "Loom" и тем самым окончательно закрыть переход между мирами. Туда же, на остров ткачей, отправился и владыка Хаоса.

Идите налево и войдите в последнюю дыру. На острове, с которого вы начали игру, вы уже не заблудитесь. Идите в зал, где находится "Loom", и посмотрите на него.

Появляется владыка Хаоса, преследующий Хетчел. Хетчел пытается сообщить Боббину, как ему следует разрушить "Loom", но ей это не удается - владыка Хаоса

запечатывает ей клюв заклинанием "МОЛЧАНИЕ". Если вы успеете записать это заклинание, то, применив его в обратном порядке, снова вернете Хетчел дар речи. К сожалению, это ненадолго - и вот Хетчел снова попадает в беду, злой владыка Хаоса поджаривает ее заклинанием. Примените его заклинание "наоборот" и оживите Хетчел.

Выведенный из себя демон неосторожно пускает в ход мощное заклинание разрушения. Теперь Хетчел мы помочь не сможем, но зато услышанное заклинание, если применить его против "Loom", разорвет Вселенную на две части и преградит путь ордам мертвецов на нашу половину.

Выходите в последнюю дыру и примените на Боббина заклинание "ПРЕВРАЩЕНИЕ В ЛЕБЕДЯ". Стая улетает вместе с Боббином.

После игры остается впечатление, что должно последовать продолжение, что сюжет оборван на половине. Очень хотелось бы, чтобы это оказалось так, но пока еще никакой информации по этому поводу нет.

Информация

Название: Loom ("Ткацкий станок")
Фирма: Lucas Arts
Год: 1989
Размер архива: 1.3 Mb
Класс: Приключения
Видео: EGA, VGA
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

THE LOST VIKINGS ("ЗАБЛУДИВШИЕСЯ ВИКИНГИ")

Жили-были в одной деревне трое друзей-викингов: Эрик Быстрый, Олаф Толстый и Балеог Воинственный. Они ходили на охоту и отбивались от врагов исключительно втроем, поскольку каждый из них отличался особенными талантами. Скажем, маленький и тощий Эрик быстро бегал и высоко прыгал, к тому же мог разбежаться и треснуть головой по стенке так, что она разламывалась (стенка, конечно, а не голова). Олаф своим громадным щитом защищался от любых, даже самых сильных врагов, и умел на щите, как на парашюте, плавно планировать с большой высоты. Самым активным из всех троих был Балеог: он наносил неотразимые удары мечом и стрелял из лука. Так они взаимно дополняли достоинства друг друга и помогали, если требовалось.

Надо же было случиться так, что над их деревней случайно пролетал инопланетный корабль, управляемый злым Томатором и собирающий по всей галактике различные формы жизни. Вот и прихватили наших викингов, чтобы посадить в клетку в галактическом зоопарке и развлекать инопланетян.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

L

Утром все трое викингов очнулись в непонятной обстановке. Ситуация исключительно неприятная, но главное - не терять присутствия духа, и викинги бросились искать способ вернуться в родную деревню, а заодно и посчитаться с Томатором. Это оказывается очень непросто, и викинги принимаются наугад перемещаться во времени и пространстве, оказываясь в самых неожиданных местах - то в джунглях, то в пещерах, то в пирамидах древнего Египта, а однажды, например, они даже уменьшились в размерах и попали внутрь громадного торта.

Вам предстоит, управляя совместными действиями тройки викингов, умело и оригинально применяя их особые свойства, спасти друзей из беды. Игра состоит из трех с лишним десятков уровней. Ваша цель на каждом уровне - довести всех троих викингов до места, где висит табличка "EXIT" (выход). По пути вам будут мешать разные инопланетные машины и ловушки, а позже - самые разнообразные враги. Когда вы приводите всех троих викингов к выходу, вы переходите на следующий уровень, вам сообщается пароль, и в следующий раз вы сможете начать игру с этого же уровня, не мучаясь с самого начала игры.

В таким опасных условиях викингов хватило бы ненадолго, но на их стороне - могущественная языческая магия. Погибший воин возвращается из Вальгаллы, чтобы помочь друзьям, но уровень приходится проходить сначала.

Внизу экрана находятся изображения всех троих викингов, рядом с каждым - место для четырех предметов. Викинги могут передавать предметы друг другу или просто выбрасывать их. Там же отмечается текущее здоровье каждого викинга в виде красных точек. В начале уровня здоровье каждого викинга равно трем, а когда оно упадет до нуля - викинг умирает.

В любой момент игры вы непосредственно управляете только одним викингом, переключаясь от одного к другому клавишей **Ctrl** или **Ins**. Есть и другой способ - клавиши **7** и **9** на цифровой клавиатуре справа. Попробуйте и выберите, что вам удобнее. Изображение управляемого вами викинга внизу выделено яркостью.

Стрелки влево, вправо, вверх и вниз перемещают вашего викинга и позволяют ему подниматься и спускаться по лестницам.

Клавиша **Space** выполняет особую для викинга функцию: Эрик прыгает, Олаф меняет положение щита с вертикального для защиты на горизонтальное для планирования с высоты, а Балеог наносит удар мечом.

Клавиша **D** действует только для двух викингов: Балеог при ее нажатии стреляет из лука, а Эрик наносит удар головой, если до этого он успел разбежаться до достаточной скорости. Удары головой требуют небольшого навыка и могут не получиться с первого раза.

Комбинации клавиш тоже применяются, например, нажатие **Space** вместе со стрелкой влево или вправо приводит к прыжку со смещением в сторону.

Клавиша **S** для любого викинга позволяет поговорить с дружелюбно настроенным живым существом (дружелюбные - это такие существа, которые не пытаются вас прикончить сразу, как увидят), нажать на стене кнопку или переключить рубильник, или же воспользоваться телепортатором, переносящим героев из одного места в другое.

На более поздних уровнях появляются некоторые дополнительные возможности. Скажем, у насоса нажатие клавиши **S** приводит к тому, что викинг надувается, как

воздушный шарик, и начинает летать, пока не сдуется сам по себе или от нажатия вами клавиши **F**.

Теперь чуть подробнее о предметах. У каждого викинга, как мы уже говорили, есть место для четырех предметов. Обратите внимание: когда у вас появляются предметы, то один из них выделен рамкой. Это "текущий" предмет, и, если вы нажмете клавишу **E**, то викинг воспользуется этим предметом. Вам не придется беспокоиться, чтобы подобрать предмет - это происходит автоматически, как только вы "наступите" на него. Однако очень часто случается так, что вам надо передать какую-то вещь от одного викинга к другому или выбрать среди имущества конкретный предмет, сделав его текущим. Для этого нажмите клавишу **Tab** и обычными стрелками перемещайте рамку между предметами вашего викинга. Нажатие клавиши **Enter** и стрелок влево и вправо позволит передавать предмет от одного викинга к другому или к перемещению его в мусорный бак. Будьте осторожны - предмет, положенный в мусорный бак, пропадет для вас навеки! Учтите также, что передавать предметы друг другу можно лишь между близко стоящими викингами.

Если вы закончите манипуляции с предметами и нажмете **Tab** снова, то вы снова можете управлять викингом, а рамка останется там, где вы нажали **Tab**.

Чаще всего среди предметов вам будут попадаться пищевые продукты, применение которых поправляет здоровье викинга. Большинство продуктов добавляет всего одну точку к вашему здоровью, только "большие" продукты добавляют две точки. Применение предмета, похожего на щит, оздоравливает викинга до 4 точек независимо от того, какое у него здоровье было до этого. Бомбы с часовым механизмом необходимо подкладывать под компьютеры инопланетных кораблей, чтобы вывести их из строя и на время отключить смертоносное силовое поле. Яркая вещь, похожая на звезду с четырьмя лучами, убивает сразу всех врагов на экране. Горящей стрелой может воспользоваться только Балеог - до конца уровня его лук начинает стрелять стрелами усиленной мощи, убивающими некоторых неуязвимых до этого врагов. Магнитные башмаки позволят преодолеть действие отрицательной гравитации и идти по земле.

Очень часто в игре вы будете находить разноцветные ключи. Ключ подойдет к замочной скважине только того же цвета, что и он сам.

Игра полна самых разнообразных хитростей, мы опишем лишь самые простейшие из них:

- если вы видите, что предмет находится в недоступном для вас месте, попробуйте поискать невидимые ходы туда - например, прыгайте Эриком на вроде бы сплошную стену, вдруг там окажется проход?

- если Олаф поставит щит над головой, а Эрик прыжком влезет на этот щит, то со щита он сможет прыгнуть еще выше, чем с земли.

- нажимайте **S** на каждой кнопке с вопросительным знаком, какая вам попадется - иногда вам сообщат ценную информацию.

- до некоторых кнопок ваши викинги добраться не смогут, и нажать их сможет только Балеог метким выстрелом из лука. Бывает так, что кнопка оказывается за пределами экрана видимости Балеога, и тогда приходится пускаться на хитрость, чтобы стрела не пропала. Ставим одного из викингов так, чтобы кнопка была на одном экране с ним, переключаемся на Балеога, стреляем и быстро переключаемся на того, другого. Тогда экран перемещается от викинга



к викингу, стрела остается в пределах видимости и благополучно долетает до цели.

- пузыри, вылетающие из озер, прочные и способны выдержать вес викинга - пока они не лопаются со временем.

- в областях отрицательной гравитации вас тянет наверх, а вам очень нужно попасть именно вниз. Что делать? Залезаем на какое-нибудь возвышение и прыгаем так, чтобы влететь в отрицательную гравитацию уже на излете, тогда ваш разгон частично преодолеет воздействие гравитации, и у вас есть шанс.

- когда вы доберетесь до озера, которое Эрик может перепрыгнуть, но переправить прочих викингов у вас никак не получается, попробуйте приказать Балеогу пострелять по висящим камням.

- на последнем уровне каждому из викингов придется противостоять Томатору в одиночку, без помощи товарищей. Самая большая проблема возникает у Эрика, но все не так уж трудно, если догадаться, что ударом головы Томатора можно запихнуть в смертоносное электрическое поле. Одного удара недостаточно, понадобится несколько заходов.

Наконец, приводим список паролей для всех уровней:

STRT, GR8T, TLPT, GRND, LLM0, FL0T, TRSS, PRHS, CVRN, BBLS, VLCN, QCKS, PHR0, C1R0, SPKS, JMNN, TTRS, JLLY, PLNG, BTRY, JNKR, CBLT, H0PP, SMRT, W8TR, NFL8, WKYY, SMB0, 8BLL, TRDR, FNTM, WRLR, TRPD, TFFF, FRGT, 4RN4, MSTR

Информация

Название: The Lost Vikings ("Заблудившиеся Викинги")
Фирма: Silicon
Год: 1993
Размер архива: 1.2 Mb
Класс: Динамика, Логика
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 386

MANIAC MANSION II: DAY OF THE TENTACLE ("УСАДЬБА МАНЬЯКА ЧАСТЬ 2: ДЕНЬ ЩУПАЛЬЦА")

День щупальца - очередное комическое приключение фирмы LucasArts, известной по таким шедеврам, как Monkey Island и Loom. На этот раз вам предстаит спасти Землю от злобного Щупальца, решившего покорить мир.

Щупальца, обычно безобидные и миролюбивые, не способны причинить вред даже насекомым. Однако на этот раз случилось непредсказуемое. В один прекрасный день два Щупальца: зеленое и сиреневое, решили прогуляться и незаметно очутились у речки ужасно ядовитых отходов. Сиреневое Щупальце сказало: "Что-то мне пить хочется" и направилось к берегу этой самой реки. Зеленый приятель закричал "Не пей! (от автора: козленочком станешь!)", но было уже поздно. Сиреневое Щупальце глотнуло смертоносной жидкости. После ужасной сцены мутаций, у бедного щупальца выросли руки, а выражение его лица стало угрожающим. Забравшись на небольшой холмик, оно уставилась в небо и издало чудовищный крик: "Я буду править миром!".

Спасти планету от ужасной участи предстоит вам посредством трех друзей, известных еще из первой части.

День Щупальца очень похож на смешной мультфильм. Однако теперь вы находитесь в роли участника, а не наблюдателя. По красоте юмора и качеству исполнения игра может тягаться с лучшими представителями жанра.

В игре используется популярныя игровая система, называемая SCUMM. Те, кто играл в Monkey Island, Indiana Jones и другие хиты LucasArts, знакомы с ней. Для остальных поясню: все действия в игре производятся при помощи меню в нижней части экрана:

Give	**Pickup**	**Use**
отдать	подобрать	использовать
Open	**Look at**	**Push**
открыть	посмотреть на	толкнуть
Close	**Talk to**	**Pull**
закрыть	поговорить с	вытащить

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

При наведение курсора на объект, используемый в игре, появляется название объекта. Таким образом, нужно сначала выбрать действие из меню, а затем объект на экране.

Например, для того чтобы поговорить с доктором Фредом, нужно выбрать Talk to, а затем указать курсором на него. Во время диалогов вы можете выбирать различные фразы для того, чтобы добиться определенных действий от собеседника или узнать что-нибудь важное.

Особенность игры в том, что в ней вы управляете тремя разными персонажами: Бернардом, Лаверной и Хоуги. Это позволяет сделать прохождение игры более запутанным и непредсказуемым, особенно в сочетании с путешествием во времени, когда персонаж, находящийся в прошлом, изменяет будущее, помогая тем самым своему другу.



Прохождение игры.

Бернард: откройте часы и войдите в секретную лабораторию. На стенде справа возьмите планы батареи. Поговорите с профессором.

Хоуги: возьмите красную краску в доме в спальне. Используйте краску на дерево во дворе. Поговорите с Вашингтоном и убедите его срубить "вишневое дерево". Теперь Лаверна свободна.

Лаверна: скажите охраннику о том, что вам нездоровится. В комнате врача возьмите схему щупальца. По возвращении в камеру снова поговорите с охранником и скажите, что вам нужно принять душ. По дороге передайте схему Хоуги через Хрон-о-Джон (машину времени).

Хоуги: поговорите с Бетси Роуз (знаете историю США?) и подложите ей схему в качестве прототипа флага.

Бернард: на крыше возьмите механизм поднятия флага и передайте его Лаверне (прим. далее при передаче предметов от одного персанажа другому будет подразумеваться использование Хрон-о-Джона).

Лаверна: Скажите охраннику, что вам опять плохо, и убегите из врачебного кабинета. Поднимитесь на крышу через камин. Установите механизм на место и спустите флаг. Наденьте флаг на Лаверну - она станет похожа на щупальце.

Хоуги: Дайте планы батареи Эдиссону. Возьмите масло на кухне. Убедите Джефферсона в том, чтобы он положил бутылку вина в капсулу времени. Также возьмите письмо в почтовом ящике у дома. Дайте открывалку Лаверне и письмо Бернарду.

Лаверна: Найдите комнату музея и откройте капсулу открывалкой. Возьмите уксус (что сделалось с вином) и отдайте его Хоуги.

Бернард: Отдайте письмо Двэйну и возьмите пистолет с флажком из его комнаты. В холле замените пистолет-зажигалку на пистолет с флажком. Попросите сигару у продавца. Откройте дверцу на полу и попытайтесь взять челюсти. Возьмите пойманные челюсти. На окне в холле возьмите обявление. Отдайте пистолет, челюсти и объявление Хоуги.

Хоуги: Отдайте сигару с сюрпризом Вашингтону. Отдайте ему щелкающие челюсти. Теперь Джефферсон, убедившись, что Джорджу холодно, зажжет огонь в камине. Возьмите коврик в у камина и накройте им трубу на крыше. Теперь, когда перепуганные законодатели сбежали, возьмите золотое перо. Доставьте масло, уксус и перо Эдиссону, и он сделает батарею для вас. Возьмите ведро из прачечной. Откройте тумбу и возьмите щетку. На кухне наполните ведро с помощью насоса. Идите в спальню Вашингтона. Приведите в беспорядок его постель и вызовите служанку, дернув за шнурок. Пока служанка убирает, возьмите мыло с ее тележки. Во дворе киньте мыло в ведро с водой и с помощью щетки помойте грязную карету. Пойдет дождь, и Фрэнклин вернется в дом. Отдайте объявление Эдиссону, и он примет вас на работу. Возьмите халат с вешалки и отдайте его Фрэнклину. Он сделает вам воздушный змей. Перед запуском змея прикрепите к нему батарею и по сигналу запускайте его. Теперь у Хоуги есть заряженная батарея. Внизу в лаборатории возьмите левосторонний молоток. В мастерской Неда и Джеда подмените правосторонний молоток на обратный. Отдайте краску Бернарду.

Бернард: поговорите с доктором Фредом о его кашмарах. Заберите на кухне две

банки кофе: с кофеином и без. В комнате с зеленым щупальцем возьмите видеокассету. На столе в офисе возьмите номер счета в швейцарском банке. Идите в лабораторию и отдайте кофе -без кофеина- доктору Фреду. Вытолкните медсестру из комнаты (теперь вам не мешает глупая статуя). Вставьте видеокассету в магнитофон и посмотрите на монитор. Нажмите REC. Вы запишете момент открытия сейфа. Теперь перемотайте ленту и просмотрите ее в замедленном -EP- режиме. Теперь, когда Бернард знает комбинацию сейфа, идите в офис, откройте сейф (за картиной) и возьмите контракт. Идите в спальню на чердаке через камин. Возьмите веревку. Выйдете через окно и используйте веревку на шарнир. Внизу перед домом привяжите веревку к мумии дяди Теда. Вернитесь на крышу и дерните за веревку. Теперь покрасьте мумию в красный цвет и подмените ей доктора Фреда. Привяжите веревку к доктору Фреду и дерните ее на крыше. Доктор Фред приземлился в лаборатории. Возьмите воронку в прачечной. Возвращайтесь в лабораторию и вставьте воронку в рот доктору. Залейте натуральный кофе. Поговорите с доктором Фредом и предложите ему сделку: он подписывает контракт, а вы избавляете мир от Сиреневого Щупальца. Возьмите чернила в комнате Двэйна. Используйте чернила на коллекцию марок Ужасного Эда Эдисона. В коридоре возьмите марку, а книгу верните Эду. Наклейте марку на конверт и отправьте его Хоуги.

Хоуги: положите конверт в почтовый ящик.

Бернард: посмотрите телевизор в гостевой комнате. По телефону закажите бриллиант. Когда тот прибудет, отдайте его доктору. Идите в комнату зеленого щупальца и включите аудио. Толкните колонку, чтобы она упала на пол. Теперь в холле подберите упавшую поддельную рвоту. Отдайте ее Лаверне.

Лаверна: используйте роликовые коньки на мумию Теда и вытолкайте ее из комнаты. Поговорите с синим щупальцем у камина и возьмите карточку конкурсанта. Подложите поддельную рвоту Гарольду и его удалят с соревнования. Отдайте скальпель Бернарду.

Бернард: Разрежьте ненавистного Клоуна Оозо и выньте из него смеющийся мешок. Возьмите вилку с кухни. Отправьте мешок и вилку Лаверне. Также отправьте учебник Хоуги.

Хоуги: Дайте почитать учебник лошади, которая немедленно заснет. Возьмите у нее вставные челюсти. Возьмите спагетти на кухне. Челюсти и спагетти отправьте Лаверне.

Лаверна: Теперь предстоит выиграть конкурс по трем параметрам: лучший смех, улыбка и прическа. Используйте смеющийся мешок на мумию. Поговорите с судьями (каждый раз говорите им, чтобы они приступали к оценке конкурсантов). Используйте вставные челюсти на мумию. Поговорите с судьями. Используйте бывшие спагетти на мумию и завейте их с помощью вилки. Поговорите с судьями. Вы выиграли приглашение на обед. Отдайте его охраннику, который сторожит семейство Едисонов.

Бернард: возьмите BooBoo-B Gone в оффисе и отдайте его Лаверне.

Хоуги: идите в спальню на чердаке. Перетащите скрипучий матрац на кровать Джеда. Два раза используйте матрац, чтобы отвлечь кота. После этого возьмите игрушечную мышь. Отдайте ее Лаверне.

Лаверна: используйте BooBoo-B-Gone на забор. Теперь кот будет похож на скунса. Используйте игрушечную мышь на полосатого кота. Отнесите кота в комнату, где находится семейство Эдисонов, и выпустите его там. Охранник-следопыт внизу



отправится на поиски беглецов. Возьмите удлинитель из комнаты с Элвисом. Подключите удлинитель к Хрон-о-Джону, а другой конец опустите в окно лаборатории. Спуститесь в лабораторию и подключите удлинитель к генератору.

Бернард: возьмите хомяка в комнате Эда. Положите хомяка в морозильную машину. Возьмите монетку в телефонном автомате в холле. Войдите в комнату со спящим человеком и закройте дверь. Выньте ключи из замка. Идите на стоянку и предложите ключи человеку в маске. Возьмите у него лом. Используйте лом на прилипшую к полу жвачку. Пожуйте жвачку, и вы получите вторую монетку. Вернитесь в комнату к спящему мужчине и опустите обе монетки в автомат. Теперь вы сможете взять свитер. Используйте лом на автомат с конфетами, и вы получите гору монеток. В прачечной положите свитер в сушилку и опустите в щель монетку.

Лаверна: Возьмите замершего хомяка и разморозьте его в микроволновой печи. Возьмите свитер из сушилки и наденьте его на промокшего хомяка. Идите в лабораторию и используйте хомяка на генератор.

Бернард: возьмите рекламный проспект в холле и отошлите его Хоуги.

Хоуги: подложите листок в ящик предложений. Пылесос, согласно Конституции, появится в каждом американском доме.

Лаверна: Используйте пылесос на мышиную норку, откройте его и достаньте комок пыли.

Хоуги: вставьте заряженную батарею в Хрон-о-Джон.

Все приятели наконец окажутся в настоящем времени, теперь они неразрывны (в буквальном смысле этого слова). Идите в комнату Двэйна. На пути вам встретится злобное щупальце и сильно уменьшит вас в размере. Через мышиную нору проходите в комнату. Когда вы снова вырастете, возьмите шар для игры в кегли. Идите в лабораторию и запустите шар в толпу щупалец. Поговорите с сиреневым щупальцем и предложите ему выстрелить в доктора Фреда.

Вы прошли игру! Посмотрите финал.

Информация

Название: Maniac Mansion II: Day of the Tentacle
("Усадьба маньяка 2: день щупальца")
Фирма: LucasArts
Год: 1993
Размер архива: 8.1 Mb
Класс: Приключения
Видео: VGA
Управление: Мышь, Клавиатурой
Игроков: 1

MASTER OF ORION ("ПОВЕЛИТЕЛЬ ОРИОНА")

Многие из нас увлекаются чтением фантастических романов, в которых описываются перипетии межзвездных войн. И вот всемирно известная фирма MICROPROSE создала превосходную игру, позволяющую нам примерить на себя роль звездного императора, конкурирующего с другими расами за власть в галактике.

Итак, начнем...

НАЧАЛО ИГРЫ

Во-первых, разберемся с работой мышки:

Левая кнопка - войти в меню, что-то выбрать, что-то изменить, нажать кнопку на экране. Правая кнопка - что-то отменить, выйти из текущего экрана. Курсор имеет вид кисти руки с вытянутым указательным пальцем, им и надо нажимать по мере необходимости.

После запуска программы мы видим на экране начальное меню:

Continue Game - продолжение игры после автоматической записи.

Load Game - считывание игры, записанной игроком.

New Game - запуск новой игры.

Quit to DOS - выход в ДОС.

Из этого меню мы выбираем New Game.

После этого появляется меню установки уровня сложности:

Galaxy Size [NNNNN] - размер галактики.

Difficulity [NNNNN] - сложность.

Opponents [NNNNN] - количество других рас.

NNNNN - выбираемое значение.

Размер галактики имеет следующие значения: small - наименьшее количество звездных систем, medium - среднее, large - большое, huge - наибольшее количество звезд.

Сложность имеет пять значений: simple - простейший уровень, easy - легкий, average - средний, hard - тяжелый, и, наконец, impossible - самый сложный уровень игры.

Количество конкурентов: one - один, two - два, three - три, four - четыре, five - максимальное, пять.

Когда все значения выбраны, нажимаем клавишу [OK] (на экране) и переходим в меню выбора расы, которой будем играть:

HUMAN - человеческая раса. Эксперты в торговле и великолепные дипломаты. Торговля всегда приносит доход, и редко кто откажется заключить с ними хотя бы пакт о ненападении.

MRRSHAN - превосходные стрелки из лазеров и ракетами. За счет точности попаданий вражеским кораблям наносятся максимальные повреждения.

SILICOID - имеют иммунитет к враждебной окружающей среде планет, что позволяет им высаживаться на любые планеты и не обращать внимания на экологию уже колонизированных планет.

SAKKRA - ускоренный рост населения планет. Это позволяет им заселять новые планеты быстрее других рас.

PSILON - превосходные методики

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★



разработки новых технологий. А также больший выбор технологий для изучения.

ALKARI - прекрасные пилоты.

KLACKON - увеличенная производительность планет, что позволяет им получать больший доход с планет, чем другие расы.

BULRATHI - превосходные наземные бойцы. Это дает им преимущество при захвате вражеских планет.

MEKLAR - расширенный контроль за фабриками. Могут построить в два раза больше фабрик на планете, чем другие игроки.

DARLOK - величайшие шпионы. Взорванные фабрики и ракетные установки, украденные технологии - это у них получается лучше, чем у других рас.

Выбрав понравившуюся расу, вы выбираете цвет флажка [Choose banner], которым будут помечаться ваши системы на звездной карте: blue - синий, green - зеленый, purple - пурпурный, red - красный, white - белый, yellow - желтый.

После чего остается ввести свое имя [Your Name] и название домашней звездной системы [Home World]. Это осуществляется нажатием левой кнопки мыши на текст, после чего с клавиатуры вводите нужное имя или название. Заканчивается ввод нажатием клавиши [**Enter**] на клавиатуре.

Все начальные приготовления выполнены, но прежде, чем приступать к игре, необходимо объяснение всех экранов и всех функций игры.

РАБОЧИЙ ЭКРАН

Рабочий экран - это картинка, которая появляется после ввода всех начальных данных. Этот экран является отправной точкой для всех действий в этой игре.

На нем находятся:

- поле с звездными системами (большая часть экрана).

- назовем его звездным полем, поле с характеристиками планеты выбранной звездной системы (правая вертикальная колонка) - это будет поле планеты и внизу.

- ряд команд для управления всей империей, назовем его командным полем.

На звездном поле находится изображение звезд данного сектора галактики и изображение космических кораблей своих и чужих. Курсор на звездном поле имеет вид крестика. Этим курсором нажимайте на звездные системы и корабли, свои и чужие. Если нажать им на космос, то изображение отцентруется относительно крестика, и так можно просмотреть всю галактику.

Звезды без названия под ними являются неисследованными, чтобы их разведать, необходимо послать туда свой корабль или со временем построить более мощный космический сканер, DEEP SPACE SCANNER, см. главу ПОЛЕЗНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.

Звезды, имеющие название, являются колонизированными, ваши звезды имеют названия того же цвета, что и выбранный вами флажок, чужие звезды имеют названия своего цвета. При нажатии левой кнопкой мыши на выбранную вами звездную систему она на звездном поле отмечается квадратом вокруг ее.

Если система вами колонизирована, то совмещение курсора и этого квадрата приводит к появления знака вопроса. Нажимая левую кнопку мыши, мы получаем большой

экран, на котором изображены название планеты, ее окружающая среда, количество ракетных баз, количество загрязнения на планете, количество фабрик, количество людей. Все это изображено с помощью условных картинок. Цифровое значение дано в окне, находящемся в правом нижнем углу этого экрана:

PLANET SIZE - максимум колонистов на этой планете.

FACTORIES - текущее количество фабрик.

WASTE - цифра, показывающее загрязнение, на ее значение уменьшается максимум колонистов.

POPULATION - текущее количество колонистов.

GROWTH - прирост колонистов за предыдущий год.

Кроме того, на этом экране может быть изображен планетарный щит и его название и наличие кораблей на орбите. В правом верхнем углу для каждого типа корабля будет его изображенение и цифра на изображении, показывающая количество кораблей данного типа.

Если система не колонизирована вами, то в поле планеты появляется краткая характеристика этой звездной системы и расстояние до нее - Range N parsecs, где N - количество парсеков от БЛИЖАЙШЕЙ вашей системы. При нажатии на свою колонию в поле планеты появляются ее характеристики. Расскажем об этом поподробнее...

ПОЛЕ ПЛАНЕТЫ

Ниже приводится примерное описание поля планеты:

Название системы.

Тип планеты.

Наличие минералов или особенности планеты (может отсутствовать).

О типах планет, наличии минералов и особенностях планет рассказано в разделе КАРТА ГАЛАКТИКИ.

Максимальное количество жителей, POP NN MAX, NN - в миллионах.

POP NN - текущее количество жителей.

BASES BB - количество ракетных баз

PRODUCTION XX(YY), YY - максимальная производительность планеты (максимальный доход, чем больше на планете колонистов и фабрик, тем больше эта цифра),

XX - реальный доход планеты, получается из вычитания из YY содержания кораблей и ракетных баз, расходов на шпионаж и контрразведку, отчислений в имперскую казну и прибавления дохода от торговли. Именно эта цифра распределяется между следующими статьями расхода:

Ship <——————> N Y, N - количество лет, оставшихся до постройки корабля.

Def <——————> N Y, N - количество лет, оставшихся до постройки ракетной базы. В виде N/Y, N - количество баз, производимых за год.

Ind <——————> N/Y, N - количество фабрик, производимых за год. Во всех этих статьях слово NONE обозначает отсутствие финансирования.



Eco <—————> EEEE, EEEE - None, Clean, Waste или +N POP. None - загрязнение отсутствует, Clean - чисто, загрязнение полностью убирается, Waste - КАРАУЛ, планета загрязняется, все меньше жителей может на ней жить.

+N POP - число, на которое увеличивается население планеты за год, помимо естественного прироста.

Tech <—————> N RP, N - количество денег, отпускаемых на науку с этой планеты.

<—————> - шкала, показывающая, какая часть от 100% планетарных денег выделяется на данную область. Регулировка осуществляется двумя путями плавно и грубо. Плавная регулировка осуществляется нажатием левой кнопкой мышки на [<] или [>]. [<] - уменьшение значения, [>] - увеличение. Грубая регулировка осуществляется нажатием на линию между [<] и [>], после чего она полностью или частично становится салатового цвета.

Эта шкала является СТАНДАРТНОЙ, и во всех других экранах и окнах ее регулировка будет одинакова.

Полная линия шкалы в данном случае представляет собой все 100% планетарных денег, т.е. на другие статьи денег не остается, поэтому вам предстоит решить, как правильно распределить деньги между пятью статьями расхода.

После каждого распределения статей расхода, особое внимание обращайте на экологию, необходимо установить Eco на уровень Clean, дальше программа будет поддерживать его автоматически.

Ниже находится изображение космического дока (SPACE DOCK), где при финансировании статьи Ship производятся космические корабли. Он представляет собой квадрат, в котором нарисовано изображение типа производимого космического корабля, название этого типа и количество кораблей, которое будет произведено в доке. Чуть правее этого окна находятся три кнопки:

[SHIPS] - кнопка, позволяющая выбрать тип производимого корабля.

[RELOC] - кнопка, позволяющая отправить произведенный корабль в другую ВАШУ звездную систему.

[TRANS] - кнопка, позволяющая составить конвой с большим количеством колонистов для освоения новой планеты или для захвата вражеской.

Более подробно о кнопках [RELOC] и [TRANS] рассказано в главе УПРАВЛЕНИЕ ФЛОТОМ. С полем планеты закончено. Теперь об управлении империей...

КОМАНДНОЕ ПОЛЕ

Командное поле имеет вид:

[Game] - окно управления программой. Запись и восстановление игры, выход из программы, управление звуком.

[Design] - создание новых типов космических кораблей.

[Fleet] - управление космическим флотом.

[Map] - карта галактики.

[Races] - политика. Ваши отношения с конкурирующими расами.

[Planets] - общий список характеристик всех ваших планет.

[Tech] - создание новых технологий.

[Next Turn] - конец этого года.

При нажатии кнопки [Game] появится две графы под названием Game и Sound. Графа Sound имеет такие кнопки:

Silent - музыка выключена.

Fx Only - только спецэфекты и звуки.

Music - музыка включена.

Нажимая курсором на одну из этих кнопок, выбираем нужное. Фон кнопки станет салатового цвета.

Графа Game имеет следующие кнопки:

Save - записать игру. При ее нажатии появляется таблица из шести позиций. Нажимая на одну из них, вводим с клавиатуры название записываемой игры и нажимаем кнопку [OK]. Игра записана.

Load - восстановить записанную игру. Нажимая ее, получаем теже шесть позиций. Выбираем нужную, нажимаем на нее, и она становится зеленого цвета. Нажимаем [OK], после паузы появляется рабочий экран.

Quit - выйти в начальное меню. Смотри НАЧАЛО ИГРЫ.

При нажатии кнопки [Next Turn] вы заканчиваете свои действия в этом году и передаете ход оппонентам.

Все остальные кнопки служат непосредственно для управления империей. Вход в них - нажатие курсором. Выход осуществляется нажатием кнопки [OK] внутри экрана или нажатием правой кнопки мыши.

О работе каждой из этих кнопок рассказано в отдельной главе.

СОЗДАНИЕ НОВЫХ ТИПОВ КОРАБЛЕЙ

Кнопка [Design] вызывает появление экрана с надписью NEW SHIP DESIGN. На этом экране находятся семь окон, с помощью которых происходит оснащение корабля нового типа. Они имеют следующие названия: окно электронного обеспечения, окно технического оснащения, окно вооружений, окно специальных приспособлений, окно корпуса, окно изображения типа корабля и окно характеристик этого типа. Кроме этого, имеются кнопки [Clear] и [Build].

Объяснение этих окон и кнопок будет идти в порядке, представляющем из себя методику создания нового типа корабля.

Кнопка [Clear] служит для очистки всех экранов от информации, оставшейся от предыдущего типа корабля. С ее нажатия следует всегда начинать. После этого обращаемся к окну корпуса.

ОКНО КОРПУСА

Это окно содержит четыре размера корабля:

SMALL - маленький.

MEDIUM - средний.

LARGE - большой.

HUGE - огромный.



Нажатием курсора выбираем нужный размер. Он должен быть серого цвета, если он имеет черный цвет, то выбор невозможен. Это бывает, если вы забыли нажать кнопку [Clear].

Чем больше корпус, тем больше на нем можно разместить вооружений и оснащений. Общее количество места на корабле можно увидеть в окне характеристик.

ОКНО ХАРАКТЕРИСТИК

В этом окне имеется четыре позиции:

NAME - название нового типа корабля. Правее NAME находится название, предложенное компьютером. Его можно изменить. Нажав курсором на эту строчку, вводим свое название и заканчиваем ввод нажатием клавиши **Enter** на клавиатуре.

SHIP COST - стоимость постройки корабля.

TOTAL SPACE - общее количество места на корабле.

AVAIBLE SPACE - цифра, отбражающая свободное место на корабле, уменьшается по мере установки корабельного оборудования. Это осуществляется с помощью следующих четырех окон.

ОКНО ЭЛЕКТРОННОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

Это окно имеет три позиции:

Computer - боевой компьютер, увеличивает точность ваших попаданий.

Shield - силовой щит, уменьшает повреждения от вражеских попаданий.

Ecm - противоракетная система.

Для установки нужного оборудования нужно нажать на одно из этих слов, это получится только если оно белого цвета, если черного то не хватает места на корабле.

Если все нормально, вы получаете список типов выбираемого оборудования:

COMPUTERS TYPE, SHIELDS TYPE и **ECM TYPE**. Напротив типа находятся цифры под следующими названиями:

COST - стоимость оборудования, прибавляется к стоимости корабля.

SIZE - собственный размер оборудования.

POWER - энергия, потребляемая данным типом.

SPACE - место на корабле, требуемое на размещение выбранного оборудования, эта цифра вычитается из общего количества места на корабле.

С помощью горизонтальной красной полосы выберите из списка нужный компьютер, щит или противоракетную систему. После чего нажмите левую кнопку мышки - и оборудование установлено.

Правее каждой из трех позиций можно посмотреть характеристику установленного оборудования:

ATTACK LEVEL - уровень попаданий боевого компьютера.

ABSORBS HIT - степень погашения вражеских ударов.

MISSLE DEF - уровень отражения вражеских ракет.

ОКНО ТЕХНИЧЕСКОГО ОСНАЩЕНИЯ

В этом окне тоже находится три позиции:

Armor - броня корабля.

Engine - двигатели корабля.

Maneuver - маневренность корабля.

Так же, как и в окне электронного обеспечения, нажатие этих слов возможно, только если они белого цвета, но список, появляющийся при этом, отличается для каждой позиции.

Для Armor правее названия типа брони находятся цифры под такими заголовками:

COST - стоимость брони.

SIZE - место, занимаемое на корабле.

Для Engine цифры имеют другие названия:

NUM ENGINES - количество устанавливаемых двигателей.

SPACE - место, занимаемое двигателями на корабле.

Для Maneuver имеются свои заголовки:

SPEED - боевая скорость, количество ходов во время сражения.

COST - стоимость увеличения боевой скорости.

POWER - мощность, на это потребляемая.

SPACE - место на корабле, отводимое под устройства маневренности.

Выбирайте по очереди из этих трех списков нужное, нажимайте курсором на это, и техническое оснащение корабля закончено. Следует отметить, что маневренность напрямую зависит от типа двигателя, чем лучше двигатель, тем больше маневренность и боевая скорость.

В конце следует рассказать о характеристиках, сопровождающих данное оборудование:

HIT POINTS - мощность брони, чем больше эта цифра, тем больше ударов выдержит корпус корабля.

WARP - световая скорость двигателя, цифра показывает количество пролетаемых парсеков за ход.

COMBAT SPEED - уже знакомая нам боевая скорость.

ОКНО ВООРУЖЕНИЙ

Окно вооружений имеет четыре одинаковые позиции под названием Weapons. То есть на корабль можно установить четыре различных типа вооружений. Нажав курсором на это слово, мы получаем список типов вооружений, он одинаков для всех четырех позиций и разделен на следующие графы:

MAX - максимальное количество единиц данного оружия.

WEAPON NAME - название типа оружия.

DESCRIPTION - назначение данного оружия.

DMG - количество повреждений, наносимое единицей вооружения.



COST - стоимость единицы вооружения.

SIZE - собственный размер оружия.

POWER - мощность, потребляемая единицей вооружения.

SPACE - место, занимаемое единицей вооружения на корабле.

Выбираем нужный тип вооружения, если количество типов больше, чем помещается на экране, воспользуйтесь стрелками у правой границы экрана. Найдя нужный, нажмите на него курсором, опять появится окно вооружений. Теперь нужно установить количество единиц оружия для каждого выбранного типа. Для этого нужно нажимать на стрелки, находящиеся правее слова Weapons. Стрелка вверх - увеличить на единицу, стрелка вниз - уменьшить. Нажимается стрелка только белого цвета, если она почернела, достигнут максимум или минимум. Правее этих стрелок находятся характеристики данного типа оружия:

Count - количество единиц оружия этого типа.

Ship Weapons - название типа вооружения.

Damage - повреждения, наносимые единицей вооружения.

Rng - радиус действия данного оружия.

Notes - особенности выбранного типа вооружения.

Отметим, что вооружения бывают в основном трех типов:

LASER, BLASTER, CANON - лазеры, бластеры, пушки - это постоянно действующее оружие.

MISSILE - ракеты, имеют ограниченное количество выстрелов.

BOMB - бомбы, только для бомбардировки планет.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЯ

На корабле может быть установлено три специальных приспособления. Они выбираются нажатием на одно из трех слов Special. При этом появляется список, имеющий следующие заголовки:

SPECIAL NAME - название приспособления.

DESCRIPTION - назначение данного приспособления.

COST - его стоимость.

SIZE - собственный размер приспособления.

POWER - энергия, потребляемая данным типом приспособления.

SPACE - место на корабле, которое оно занимает.

Выберите то, что вам нужно, и нажмите на это курсором. Первоначально мы имеем три типа спец. приспособлений:

RESERVE FUEL TANKS - дополнительные топливные баки, дальность полета увеличивается вдвое.

STANDART COLONY BASE - стандартное колонизационная база. Позволяет создавать колонии на сразу пригодных для жизни планетах.

BATTLE SCANNER - боевой сканер. Позволяет во время боя увидеть характеристики вражеских кораблей.

ОКОНЧАНИЕ СОЗДАНИЯ ТИПА КОРАБЛЯ

Для любителей картинок космических кораблей существует окно с надписью SHIP ICON. С помощью стрелок выберите то, что вам нравится.

Для окончания создания нового типа нажмите кнопку [Build]. Появится звездное поле. В поле планеты в космическом доке можно найти и построить созданный вами тип корабля. Новый тип корабля будет создан не для какой-нибудь отдельной планеты, а для всей империи, и вы сможете на любой своей планете строить новые корабли.

ЕСЛИ НЕ ПОЯВИЛСЯ ЭКРАН СОЗДАНИЯ НОВОГО ТИПА КОРАБЛЯ

Количество типов кораблей не может превышать шести. Если вы нажали кнопку [Design], уже имея максимум типов, то появится сообщение, предупреждающее об этом. Нажав левую кнопку мыши, мы увидим экран характеристик типов кораблей, который появляется при нажатии кнопки [SPECS], описанной в главе УПРАВЛЕНИЕ ФЛОТОМ. Этот экран представляет собой шесть вертикальных окон, каждое из которых содержит краткое описание своего типа корабля. Слева в этом окне находятся изображение данного типа корабля и цифра, показывающая общее количество кораблей данного типа. Правее изображения находятся три списка: список характеристик, список вооружений и список специального оборудования.

Список характеристик содержит в себе следующие данные:

BEAM DEF - защита от лазерного, бластерного и пушечного огня, увеличивается при увеличении маневренности.

MISL DEF - защита от ракет. Тем больше, чем лучше противоракетная система.

ATT LVL - уровень попадания в корабли противника, увеличивается с совершенствованием боевых компьютеров.

HITS - количество попаданий, выдерживаемое корпусом корабля.

WARP - цифра показывает, сколько парсеков пролетает корабль за ход. Зависит от типа установленного двигателя.

SPEED - боевая скорость. Количество ходов корабля в космической битве.

SHIELD - силовой щит. Степень погашения вражеских ударов.

Список вооружений и список специального оборудования представляют собой просто перечисление установленного на борту оружия и специальных приспособлений.

Но самое главное в этом окне - кнопка [SCRAP], находящаяся рядом со списком характеристик. При ее нажатии появляется окно с кнопками [No] и [Yes], нажимая [Yes], мы уничтожаем данный тип корабля и можем создавать новый. Если у вас были существующие корабли данного типа, то четверть их стоимости будет перечислена в имперскую казну.

УПРАВЛЕНИЕ ФЛОТОМ

При нажатии кнопки [Fleet] появляется поле размеров 5X7 квадратов. Левая вертикальная колонка из пяти квадратов имеет название STATION, это название планет, на которых находится флот. Космический флот может состоять максимально из 6 типов кораблей, и поэтому остальные шесть колонок имеют то же название, что и тип корабля. Если у вас меньше чем 6 типов кораблей, то колонка имеет



название - No Design. Соответственно напротив каждой планеты имеется шесть квадратов для размещения флота, если один или более типов кораблей находятся на орбите планеты, то их изображение и число появляются в этих квадратах. Если космические планеты находятся более чем у пяти планет, то найти нужный флот можно при помощи стрелок, находящихся у правой границы экрана.

Нижняя строчка имеет вид:

SHIP MAINTENANCE COST NN BC/YEAR - расходы на содержание кораблей, где NN - количество расходуемых на это денег. Эта сумма делится между всеми планетами, забирая часть их дохода.

Кроме этого, в нижнем правом углу имеются две кнопки:

[SPECS] - вызывает экран, на котором против каждого типа корабля приводятся его характеристики, вооружение, специальные приспособления, имеющиеся на борту. Более подробно о типах кораблей рассказано в главе СОЗДАНИЕ НОВЫХ ТИПОВ КОРАБЛЕЙ.

[SCRAP] - при нажатии на эту кнопку курсор приобретает вид SHIP. Нажимая этим курсором на окошко с изображением этого корабля, мы закрываем проект этого типа корабля и разрушаем ВСЕ имеющиеся корабли этого типа. Если вы передумали, нажмите [No], если решили твердо, то [Yes]. Четверть стоимости всех разрушенных кораблей будет помещена в имперскую казну.

Для создания космического флота проще всего нажать левой кнопкой мышки на изображение планеты, с которой вы хотите отправить флот (это также можно сделать на звездном поле рабочего экрана, нажав на изображение кораблика рядом с звездной системой). На месте поля планеты появится список типов кораблей, находящихся у планеты, озаглавленный **FLEET DEPLOYMENT**. На изображении типа корабля будет цифра, обозначающая количество кораблей этого типа, правее - название типа и клавиши:

[<<] - убрать все корабли этого типа из флота.

[<] - убрать один корабль из флота.

[>] - прибавить один корабль к флоту.

[>>] - все корабли этого типа прибавляются к флоту.

После регулирования численности флота можно отправлятся в путь. Для этого на звездном поле нужно выбрать звездную систему, которая нам нужна. От исходной планеты к цели назначения протянется прямая линия. Если она красного цвета, то полет невозможен, т.е. планета находится на большем расстоянии от вашей БЛИЖАЙШЕЙ колонии, чем ваши корабли могут пролететь, и нужно нажать кнопку [Cancel] или правую кнопку мыши. По мере изобретения новых видов топлива расстояние, преодолеваемое кораблями, увеличится. Если линия зеленого цвета, то все нормально, полет возможен, и в нижней части поля появится надпись ETA NN TURNS, где NN - количество лет полета. После чего можно нажать клавишу [Accept], и космический флот в пути.

В главе, рассказывающей об управлении флотом, невозможно не упомянуть о двух кнопках [RELOC] и [TRANS], находящихся на поле планеты.

Кнопка [RELOC], как говорилось ранее, служит для отправки построенных кораблей на другие ваши колонии. При ее нажатии на месте поля планеты появляется окно с

надписью Ship Relocation и двумя кнопками: [Cancel] и [Accept]. После чего следует двинуть курсор на звездное поле, где он примет вид треугольной ракеты, и выбрать планету, куда вы собираетесь отправлять корабли. Планету источник и планету цель соединит зеленая линия, и в окне появится надпись DELAY NN TURNS, где NN - количество ходов, через которое построенный корабль окажется в пункте назначения. Если вас что-то не устраивает, нажмите [Cancel] если все в порядке, нажимайте [Accept]. Меню исчезнет, а зеленая линия станет серой, и все построенные корабли будут автоматически отправлятся на другую планету.

Если вы захотели отменить этот режим, то нужно опять нажать [RELOC] и курсором в виде ракеты нажать на планету - производитель кораблей, снова нажать [Accept]. Серая линия исчезнет, и новые корабли будут появляться там, где они производятся.

При нажатии кнопки [TRANS] появляется окно с надписью Transports. Потом с помощью курсора в виде ракеты требуется выбрать точку назначения. Планеты соединяет линия, которая может быть двух цветов: красного и зеленого.

Красная линия - полет невозможен, нажмите [Cancel]. Это случается потому, что транспорт предназначен для перевозки людей только между существующими колониями, своими или вражескими. О том, как создавать свои колонии, рассказано в главе СОЗДАНИЕ ИМПЕРИИ. О вторжении на вражескую планету рассказано в главе ВОЙНА.

Зеленая линия - все нормально, теперь можно приступать к загрузке колонистов, это осуществляется при помощи шкалы POP, находящейся чуть выше кнопок [Cancel] и [Accept]. С помощью регулировки, описанной в главе ПОЛЕ ПЛАНЕТЫ, устанавливаем численность колонистов. Внизу под шкалой POP расположена надпись Moving NN millions, где NN - количество увозимых колонистов. Если это число превышает вместимость планеты, куда отправляется транспорт, то над шкалой загорается мигающее красное предупреждение. Максимально транспорт может увезти половину населения планеты. Еще ниже находится знакомая нам строка ETA NN TURNS, NN - количество лет, через которое транспорт достигнет точки назначения.

После загрузки транспорта нажимаем кнопку [Accept], и он в пути.

Помните, до изобретения HYPERSPACE COMMUNICATOR место назначения полета космического флота или транспорта изменить НЕВОЗМОЖНО.

КАРТА ГАЛАКТИКИ

При выборе из командной строки кнопки [Map] мы получаем экран, на котором изображена карта всей галактики. Все ваши колонии обозначаются флажками того цвета, что вы выбрали в начале игры, колонии оппонентов обозначаются флажками их цвета. Не удивляйтесь, когда в начале игры вы не видите на карте чужих колоний, они появятся в процессе игры, после установления контакта с другими расами.

Кроме этого, на карте присутствуют четыре кнопки:

[COLONIES] - эта кнопка обозначает флажками ваши и чужие колонии. При вызове карты галактики она сразу же нажата.

[ENVIRONMENTS] - показывает на карте тип планеты. В галактике имеется два типа планет: пригодные для жизни и враждебные. И те, и другие обозначаются при помощи буквенного кода.



Пригодные для жизни:

T - TERRAN, планеты, максимально удобные для развития.

J - JUNGLE, планеты, покрытые джунглями.

O - OCEAN, планеты с большими океанами.

A - ARID, планеты с засушливым климатом.

S - STEPPE, планеты, покрытые бескрайними степями.

D - DESERT, планеты, состоящие в основном из пустынь.

M - MINIMAL, планеты, минимально пригодные для развития колонии.

С враждебной окружающей средой:

B - BARREN, бесплодные планеты.

U - TUNDRA, планеты, покрытые степями.

E - DEAD, смертельно опасные планеты.

I - INFERNO, преисподняя, без комментариев.

P - TOXIC, планеты с токсичной атмосферой.

R - RADIATED, планеты, насыщенные радиоактивными элементами.

N - NONE, эти планеты никогда невозможно освоить.

Планеты, пригодные для жизни, обозначаются зелеными буквами, враждебные - красными. Но со временем с помощью новых технологий непригодные планеты также могут стать доступными и тоже обозначатся зелеными буквами. Следует иметь в виду, что если вы смогли освоить какой-либо тип враждебной среды, то все предыдущие тоже становятся доступными.

Исключение составляет раса SILICOID, которая сразу же может высаживаться на всех типах планет.

Следующая кнопка [MINERALS] дает характеристику наличия минералов на планете и имеет следующие градации:

ULTRA POOR - очень бедная планета, доходы с нее снижаются на две трети.

POOR - бедная планета, доходы снижаются наполовину.

RICH - богатая планета, планетарные деньги удваиваются.

ULTRA RICH - очень богатая планета, доходы утраиваются.

ARTIFACTS - наличие древних технологий, деньги на науку удваиваются.

ORION - планета древней могущественной цивилизации ORION, деньги, отпускаемые на науку на этой планете, умножаются на четыре.

К особенностям планет относятся:

FERTILE - темпы роста населения колонии увеличиваются на четверть.

GAIA - рост населения наполовину больше по сравнению с обычными планетами.

ПОЛИТИКА

Экран управления политическими интригами появляется после нажатия кнопки [Races]. Он состоит из пяти окон контакта, предназначенных для общения с другими расами, окна с надписью OVERALL SECURITY и трех кнопок [STATUS], [REPORT] и [AUDIENCE].

ОКНО КОНТАКТА

Если вы еще не имеете контакта с какой-либо расой, то в этом окне будет надпись NO CONTACT - нет контактов. Если вы играете меньше, чем с пятью конкурентами, то в нем находится надпись NO PRESENT - отсутствует.

Когда контакт установлен, то в окне появляется изображение представителя чужой расы и его название. Правее изображения находятся сверху вниз:

Строка об официальных контактах с другой расой. Она имеет четыре значения:

No Treaty - отсутвие политических контактов.

Non-Aggression Pact - пакт о ненападении.

Alliance - заключен союз.

War - расы в состоянии войны.

Строка о наличии торговли:

No Trade - торговые контакты отсутствуют.

Trade: NNN BC/Year - торговля есть, NNN - годовой торговый оборот между расами. Доход от торговли - это процент от этой цифры.

Строка об отношении к вам другой расы. Она представляет собой ряд прямоугольников, окрашенных в градации красного и зеленого цвета. Красный цвет - отрицательное отношение, зеленый - положительное. Треугольничек под прямоугольником показывает текущее состояние и имеет следующие значения:

FEUD - кровная вражда.

HATE - ненависть.

DISCORD - разногласия.

TROUBLED - проблематичные отношения.

TENSE - напряженность, натянутость.

RESTLESS - неспокойные отношения.

WARY - проявляется воинственность.

UNEASY - некоторая неловкость.

NEUTRAL - нейтралитет.

RELAXED - менее строгое отношение.

CALM - спокойное отношение.

AFFABLE - проявляется вежливость.

AMIABLE - приветливые отношения.

FRIENDLY - дружелюбность.

PEACEFUL - полный мир и согласие.

UNITY - уния, крепкий союз двух рас.

HARMONY - гармония, самый надежный союз.



Строка управления шпионажем. Она состоит из стандартной шкалы, с помощью которой можно финансировать шпионские действия против другой расы. Полная

шкала составляет 10% от планетарного дохода. Цифра справа от нее показывает, какое количество шпионов вы посылаете в другую империю за год. Цифра слева - это число шпионов, прошедших заслоны контрразведки и готовых к действию. Если ваших шпионов нет в чужой империи, то вместо цифры будет надпись NO SPIES.

Вид деятельности выбирается кнопками:

[HIDE] - задание агентам внедриться и замаскироваться.

[SABOTAGE] - акции саботажа: взрывы фабрик и ракетных баз, организация революций на планетах противника.

[ESPIONAGE] - промышленный шпионаж, выкрадывание чужих технологий.

Нажатие этих кнопок определяется белой подсветкой их названия.

При нажатой кнопке [HIDE] и финансировании шпионажа внедренные агенты, кроме подготовки к диверсиям, составляют рапорт о данной расе, который можно посмотреть при помощи кнопки [REPORT].

Когда саботаж достигает цели, то в поле планеты появляется окно с тремя кнопками: [BASES], [FACTORIES] и [INCITE REVOLUTION]. При нажатии [BASES] или [FACTORIES] в этом окне появляются название планеты и цифра взорванных на ней объектов. Если нажата [INCITE REVOLUTION], то название планеты, на которой произошла революция, или процент людей, готовых к восстанию.

КНОПКА [STATUS]

Эта кнопка служит для вызова экрана под названием Racial Status, который служит для сравнительного отображения достижения вашей и других рас в различных областях жизни. На нем находятся шесть окон под следующими названиями:

FLEET STRENGTH - сила космического флота.

TECHOLOGY - достижения в области развития технологий.

PRODUCTION - совокупный планетарный доход.

POPULATION - население империи.

PLANETS - количество колонизированных планет.

TOTAL POWER - общая мощность империи.

В каждом из этих окошек находятся горизонтальные линии различных цветов. Ваша линия имеет цвет вашего флажка, линии оппонентов - свои цвета. Чем длиннее ваша линия, чем больше она опережает линии соперников, тем мощнее ваша империя.

Кроме того, на этом экране, в левом верхенем углу, находится дата, обозначающая текущий год. Отсчет начинается с 2300 года. Если вы привыкли следить за временем, экран Racial Status является единственным местом, на котором можно эту дату посмотреть.

КНОПКА [REPORT]

Если вы финансировали внедрение шпионов в империи оппонентов, то вы можете просмотреть доклад об их достижениях в области создания новых технологий.

Для этого вы должны нажать эту кнопку, и курсор приобретет вид WHO. Этим курсором вам нужно нажать на изображение представителя той расы, о которой вы хотите получить рапорт. Следует отметить, что эта кнопка работает только если на

изображении отсутсвует надпись Diplomat Gone - посол отозван.

Если все нормально, то вы получаете экран, на котором имеется окно с изображением представителя выбранной вами расы и шестью окнами, каждое из которых имеет название одной из областей развития технологий и содержит список технологий, уже изученных учеными этой расы. Подробнее о технологиях читайте в главе СОЗДАНИЕ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.

Кроме того, этот экран содержит характеристику данной расы. Она может иметь следующие значения:

Xenophobic - ксенофобы, т.е. не любят другие расы.

Erratic - сумасбродная, нестабильная раса.

Expansionist - раса, стремящаяся к расширению своих границ.

Militarist - милитаристская раса.

Aggresive - аггрессоры.

Ecologist - занимаются экологическими проблемами.

Pacifist - мирная, стремящаяся к сотрудничеству раса.

Чуть ниже находится строчка, имеющая вид: REPORT IS NN years, где NN цифра, показывающая, сколько лет назад был получен данный рапорт.

Чтобы узнать об отношениях других рас между собой, служат два окна, находящихся в правом нижнем углу экрана. Одно из них имеет название Alliance и содержит список союзников данной расы, другое называется Wars, и в нем находится список рас ведущих с ней войну.

КНОПКА [AUDIENCE]

Эта кнопка предназначена для общения с императором другой расы. При ее нажатии курсор приобретает вид WHO. Этим курсором вы нажимаете на изображение представителя той расы, с императором которой вы хотите получить аудиенцию. Если на изображении отсутствует надпись Diplomat Gone - посол отозван, то появляется большая картинка, на ней изображен император чужой расы и под ним - приветствие, обращенное к вам. Здесь нет ничего важного, и поэтому нажмите левую кнопку мыши. Перед вами список дел, которые вы можете обсудить с другим императором:

Propose Treaty - предложить заключить договор.

Form Trade Agreement - заключить торговое соглашение.

Threaten / Break Treaty and Trade - угрожать / прервать договор или торговлю.

Offer Tribute - предложить подношение.

Exchange Technology - обменяться технологиями.

Good Bye - прекратить аудиенцию.

При нажатии на каждую из этих позиций появляется еще меню, с помощью которого можно осуществить одно из этих предложений. Расскажем о каждом более подробно:

Propose Treaty, Заключение Договоров:

Non-Aggression Pact - заключить пакт о ненападении.



Alliance - создать союз.

Peacy Treaty - заключить мир, если идет война.

Declaration of War on Another Race - объявить совместно войну другой расе. При ее нажатии появляется список рас, из которого выбирайте врага.

Break Alliance with Another Race - предложить императору прервать союз с другой расой. Выберите нужное из списка союзников.

Forget It - выйти из меню.

Если какую-то из этих функций невозможно выполнить в данный момент, то о будет отсутствовать в этом списке.

Form Trade Agreement - Заключить торговое соглашение:

NNN BC/Year - NNN это цифра предлагаемого торгового оборота за год.

Forget It - отменить заключение соглашения.

Заключение официальных договоров и торговых соглашений может быть принято другим императором, а может быть и нет. Узнать о результатах вам поможет картинка, появляющаяся после вашего предложения. К сожалению, перевод всех возможных ответов слишком объемист, поэтому проще узнать об этом в ОКНЕ КОНТАКТА. Если договор или соглашение заключены, то это будет отмечено в строке о официальных контактах и в строке о наличии торговли.

Threaten / Break Treaty and Trade - Угрозы / Прервать Договор или Торговлю:

Break Non-Aggression Pact - разорвать пакт о ненападении.

Break Alliance - отменить заключение союза.

Break Trade Agreement - отказаться от торговых отношений.

Threaten to Attack - угрожать нападением.

Следует отметить, что время от времени угрожая нападением, можно выбивать из противников и союзников деньги и технологии. Но чрезмерное увлечение этим может привести к объявлению вам войны. Если строка не горит, значит, данное действие невозможно в данный момент.

Offer Tribute - предложить Подношение:

NN BC - заплатить NN в качестве дара.

Technology - появится список технологий, которые можно подарить оппоненту.

Эта функция служит для умиротворения противника, с целью избежать нену жной для вас войны.

Exchange Technology - обменяться технологиями:

при нажатии этой позиции сначала появится список технологий, которые вам предлагают ученые другой расы, вы должны выбрать то, что вам нужно, и нажать на это левой кнопкой мыши. После этого появится список изученных вами технологий, одной из них вы должны расплатиться за чужую, выберите то, что вам не жалко, и нажмите на это курсором.

После этих действий появится большой экран, на котором изображены ученый другой расы и краткое описание полученной вами технологии.

Good Bye - выйти из режима аудиенции, следует напомнить, что эту функцию

и функцию выхода из всех вышеперечисленных меню осуществляет правая кнопка мышки.

Окно с надписью OVERALL SECURITY служит для финансирования служб контрразведки. Справа от этой надписи находится стандартная шкала, с помощью которой и происходит выделение денег, и цифра, показывающая процент вероятнояти поимки вражеских шпионов. Максимальное значение шкалы 20% от совокупного дохода. Вероятность задержания шпионов изначально не является нолем и растет по мере роста империи. Значение со шкалы прибавляется к этому проценту. Чем больше суммарное значение, тем больше вероятность выловить всех вражеских шпионов.

Ниже окна управления контрразведкой находится надпись:

ALLOCATIONS N% PLANETARY RESOURSES, где N - общий процент от общего планетарного дохода, выделяемый на шпионаж и контрразведку.

СПИСОК ПЛАНЕТ

Список планет вызывается нажатием кнопки [Planets]. Он служит для быстрого просмотра характеристик всех планет и состоит из следующих граф:

PLANET - название планеты.

POPULATION - количество колонистов и их прирост или убыль за прошлый год.

FACT - количество фабрик.

SHD - тип планетарного силового щита, если он есть.

BASE - количество ракетных баз.

WST - наличие загрязнения, максимум колонистов уменьшается на эту цифру.

PROD - полная производительность планеты, ее доходы.

SPACE DOCK - в этой графе указывается тип производимого в доке корабля.

NOTES - специфические особенности планеты или наличие на ней минералов.

Кроме того, в нижней части экрана списка планет находятся три окна:

То, что находится посередине, имеет название **TOTAL INCOME**, это означает совокупный доход и имеет следующие позиции:

TRADE - доходы от торговли, делятся между всеми планетами и увеличивают или уменьшают (если цифра отрицательная) их доход.

PLANETS NN BC - суммарный доход со всех планет.

Левое нижнее имеет название **SPENDING COST** - текущие расходы и имеет четыре позиции:

SHIPS NN% - процент, забираемый из суммарного дохода на содержание космических кораблей.

BASES NN% процент денег, уходящий на содержание ракетных баз.

SPYING NN% - процент, затрачиваемый на проведение шпионских операций.

SECURITY NN% - процент, отведенный службам контрразведки.



Правое окно служит для управления имперской казной. С помощью стандартной шкалы, имеющейся в этом окне, устанавливается процент, отчисляемый ежегодно в

казну. Правее этой шкалы находится цифра, показывающая количество денег, отчисляемых в этот год. Максимальное значение этой шкалы 10% от суммарного планетарного дохода.

Ниже шкалы отчисления находится строчка:

RESERVE NN BC, NN - количество денег, уже имеющихся в казне.

Кроме того, в этом окне находится кнопка [TRANSFER], с помощью которой происходит перевод денег из имперской казны на нужды какой-либо планеты. После ее нажатия курсор принимает вид ТО, этим курсором нужно нажать на ту планету, которой вы решили помочь. Появляется окно со стандартной шкалой и двумя кнопками: [Cancel] и [Accept]. Регулируя значение шкалы, меняем значение цифры, находящейся правее шкалы, это и есть количество перечисляемых денег. Максимальное значение шкалы - вся имперская казна. Если вас все устраивает, нажимайте [Accept], и деньги перечислены, если передумали - [Cancel].

В самом правом нижнем углу экрана находятся две кнопки со стрелками, нажимая которые, вы можете найти нужную планету, если у вас их больше, чем 12.

СОЗДАНИЕ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Экран, появляющийся при нажатии кнопки [Tech], представляет собой два больших квадрата справа и слева, длинного прямоугольника внизу и окна в правом нижнем углу с надписью **TOTAL RESEARCH**. Цифра в этом окне, обозначает количество денег, выделяемое со всех планет на развитие науки.

Квадрат справа имеет название Research и состоит из шести шкал, обозначающих название развиваемой технологии:

COMPUTERS - разработка и улучшение компьютеров.

CONSTRUCTION - совершенствование строительных технологий.

FORCE FIELD - создание силовых полей.

PLANETOLOGY - развитие экологии, увеличение площади планет.

PROPULSION - разработка новых двигателей и более совершенных видов топлива.

WEAPONS - создание и совершенствование новых типов оружия.

Правее каждой технологической шкалы находятся изображение лампочки и цифра, обозначающая уровень (LEVEL) развития технологии. Управление шкалой стандартно и при финансировании выбранной технологии, лампочка напротив ее наполняется желтым цветом. Когда лампочка наполнится полностью, на ее месте появляется цифра, показывающая, какой процент технологии уже изучен. При окончании изучения появляется экран со списком новых технологий. Совмещая курсор с какой-нибудь новой технологией, вы получаете ее описание и стоимость. Чем дороже технология, тем дольше она изучается. Выберите нужную, нажмите курсороми процесс пошел. Чем больше технологий вы изучите, тем больше цифра, показывающая данный технологический уровень (LEVEL).

По идее, можно распределить деньги между всеми технологиями, но на практике удобнее отдавать все 100% на выбранную вами технологию, что позволит изучить ее в кратчайший срок.

Левый квадрат имеет шапку из шести кнопок с названиями технологий. Нажимая эти кнопки, в квадрате вы увидите списки уже изученных технологий. При

совмещении курсора и технологии, выбранной из списка, в нижнем прямоугольнике появляется краткое описание этой технологии. Технология, находящаяся в конце списка, это та технология, которую вы изучаете в данный момент. Если технологий изучено больше, чем помещается в квадрате, то можно воспользоваться стрелками, находящимися у правой границы квадрата.

СОЗДАНИЕ ИМПЕРИИ

Посмотрим, что мы имеем в начале игры. Это одна планета с населением 50 миллионов, максимумом населения 100 и 30 фабриками, два разведчика SCOUT и колонизационный корабль COLONY SHIP. Планетарный доход распределен между постройкой фабрик и расходами на экологию. Пока так все и оставим. Оставим на орбите COLONY SHIP и отправим два скаута на разведку. Нет смысла летать им вдвоем, поэтому разделите их и пошлите к разным планетам. Учтите, что скауты имеют дополнительный топливный танк, позволяющий им летать вдвое дальше колонизационного корабля. Поэтому первыми осматривайте звездные системы, находящиеся на расстоянии 3 парсеков от вашей домашней планеты. Это расстояние можно определить по количеству лет, которое должен лететь скаут, при его запуске после ETA должно идти 3 TURNS. Нацелив скауты на нужные планеты, нажмите кнопку [Next turn], означающую конец года, и нажимайте ее каждый раз, когда вы видите, что в этот год больше делать нечего.

Когда скаут или вообще какой либо корабль долетит до неизвестной планеты и останется там, т.е. его не прогонит или уничтожит вражеский космический флот, в поле планеты появится окно с надписью SCOUT SHIP EXPLORE A NEW STAR SYSTEM, скаут исследовал новую звездую систему. В этом окне также будет находится тип планеты, максимум населения возможный на ней, надпись NO COLONIES - нет колоний, и расстояние до нее Range N parsecs, где N - количество парсеков, для нас нужна цифра 3 или меньше. Ознакомившись с полученными данными, нажмите кнопку [CONTINUE]. Если планета нам подходит, т.е. на ней нет враждебной HOSTLE среды (см. ГАЛАКТИЧЕСКАЯ КАРТА), то можно запускать на нее колонизационный корабль.

Когда колонизационный корабль достигнет системы, которую вы выбрали, в поле планеты появится вопрос BUILD A NEW COLONY?, строить новую колонию?, и две кнопки [NO] и [YES]. Нажимаем, конечно, [YES], после чего появляется экран, на котором изображены: приземление вашего колонизационного корабля, строчка наверху, обозначначающая год создания новой колонии, и предложение назвать новый мир. Каждая звездная система имеет свое наименование на окне с надписью COLONY NAME, можно с клавиатуры ввести свое название. Изменив название или оставив его, нажимаем левую кнопку мыши, и новая колония построена.

Теперь можно управлять новым миром в поле планеты. Посмотрим, что мы имеем. Это всего лишь 2 миллиона колонистов, они пока ничего существенного не могут сделать. Компьютер автоматически на новых планетах отдает все планетарные деньги на строительство новых фабрик. Оставим это как есть. По мере течения времени народ будет потихоньку расти, и фабрик будет строиться все больше и больше. Но достижение максимума займет слишком много времени. Поэтому не помешает послать с другой планеты или планет, когда их у вас будет несколько, траснспорты с подкреплением. В начале игры 5-10 миллионов дополнительных колонистов и вплоть до полного заселения новой планеты с соседних колоний. Увеличение числа колонистов на только что освоенной колонии приведет к быстрому росту количества



фабрик и увеличению планетарного дохода.

Но, построив в начале игры вторую колонию, мы израсходовали наш колонизационный корабль. Что же делать? Надо строить новый. Для этого подождем несколько лет, чтобы на домашней планете построили побольше фабрик. Чем больше фабрик, тем быстрее построят новый корабль. Потом выбираем в звездном доке изображение колонизационного корабля COLONY SHIP и финансируем в поле планеты статью расходов Ship, не забывая об экологии Eco, ее надо всегда держать на уровне Clean. Если корабль строится 8-10 лет, то для начала это нормально. Когда корабль будет построен, то после очередного хода появится окно с надписью FLEET PRODUCTION, постройка кораблей, и цифрой, обозначающей текущий год. Это окно состоит из шести квадратов для каждого типа корабля. В своем окне появляется изображение типа произведенного корабля и цифра, обозначающая количество построенных кораблей. В нашем случае изображение колонизационного корабля и цифра 1.

Посылаем этот корабль к новой звездной системе, создаем новую колонию и тоже дополняем ее колонистами. Подожав еще немного, строим новый колонизационный корабль и создаем еще одну колонию. И таким образом захватываем планету за планетой. Может оказаться, что в пределах 3 парсеков не окажется пригодных миров, в этом случае нужно выделить деньги на изучение новых видов топлива. Для этого в окне технологий финансируем область PROPULSION, двигатели и топливо, и изучаем технологии с названием FUELS CELLS [RANGE N], где N - максимальное количество парсеков, которое будет пролетать корабль. Например, изучив HYDROGEN FUELS CELLS [RANGE 4], ваши корабли смогут достигать звездных систем, удаленных от вашей БЛИЖАЙШЕЙ колонии на 4 парсека. Чем больше N, тем дальше вы сможете летать.

Как осваивать планеты с враждебной средой, рассказано в главе ПОЛЕЗНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ. Для этого требуется создавать корабли нового типа, и это не очень практично в начале игры. Кроме того, эти планеты имеют маленькую вместимость колонистов.

В заключение расскажем немного об управлении планетами. В начале игры количество фабрик, которое можно построить, вдвое больше, чем число колонистов. На 1 колониста - 2 фабрики. Поэтому следует стремиться достигнуть максимума колонистов и максимума фабрик. Когда какой-нибудь максимум будет достигнут, после очередного хода об этом появится сообщение, излишек денег, потраченных на это, будет помещен в имперскую казну, и деньги будут переведены на другие нужды. Например, при достижении максимума колонистов, если вы финансировали увеличение колонистов с помощью +N POP, деньги будут переведены на строительство фабрик, при постройке максимума фабрик деньги перечислят на изучение науки. Это все происходит автоматически, но вы всегда можете внести свои коррективы.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ДРУГИМИ РАСАМИ

По мере расширения вашей империи вы будете вступать в контакт с чужими расами. Этому предшествует появления картинки с изображением представителя той расы, чьи владения стали близки к вам. После этого при нажатии кнопки [Races] в окне контакта появляется такое же изображение представителя чужой расы, и можно осуществлять политические контакты. Следует отметить, что войны во все времена были убыточны и замедляли развитие воюющих рас. То же относится и к нашей звездной империи. Поэтому старайтесь избегать войн в самом начале игры. Учтите, что отсутствие договора - та же война, т.е. при любых контактах ваши космические

корабли вступают в бой и планеты с обеих сторон, обороняются от пришельцев. Единственное отличие от войны в том, что противник не будет целенаправленно посылать боевые корабли для вашего уничтожения и столкновения будут носить случайный характер, в основном из-за пригодных планет. Но отсюда недалеко и до объявления настоящей войны и начала боевых действий.

Установив контакт, постарайтесь сразу же заключить пакт о ненападении, Non-Aggression Pact, с этой расой. Если не получилось, через несколько лет попробуйте снова. Заключив пакт, вы договариваетесь с оппонентом не посылать корабли к уже существующим колониям. Соблюдайте договор, и с течением времени появится возможность заключить союз, Alliance, при котором ваши корабли и планеты вообще не будут вступать в боевые действия.

Вообще политика дело сложное, и в течении игры конкурирующие расы будут делать вам различные предложения. Обозначается это появлением большого экрана с изображением представителя общающейся расы и текстом под ним. Обычно под текстом две позиции Agree и Forget It. Agree - согласиться на предложение, Forget It - отказаться. Что это за предложения? Это может быть все: от невинного предложения торгового соглашения или заключения союза до угроз в ваш адрес или предложения разорвать союз. В случае разрыва союза вам даже могут предложить взятку. К сожалению, таких предложений очень много, и каждая раса формулирует их по - своему. Поэтому если вы с английским языком не в ладах, доверьтесь своей интуиции или попытайтесь с помощью словаря или понимающего язык знакомого перевести. Иногда позиции согласия или несогласия отсутствуют, в этом случае в сообщении указывается отношение к вам со стороны этой расы, от ненависти до восхищения.

ВОЙНА

Если все же война случилась, то надо научиться воевать. Когда чужие корабли нападают на вашу колонию или вы отправились покорять новые миры, то во время хода компьютера планета, из-за которой идет спор, на звездной карте будет обведена квадратом, а в поле планеты появится окно с надписью **SPACE COMBAT** и картинкой, изображающей летящие навстречу друг другу корабли. Нажимаем на кнопку [CONTINUE] и попадаем на поле боя. Оно представляетс собой изображение части космоса, на котором развернулось сражение. Внизу находится строка общего управления боем, опишем ее слева направо:

На самом левом крае находится окно, в котором отображается название того типа корабля, который в данный момент ходит, или название вражеского корабля или планеты, когда вы в них целитесь.

AUTO - кнопка красного цвета, ее нажатие дает возможность вести бой в автоматическом режиме. Вы просто наблюдаете. Компьютер ведет бой обычно хорошо, но единственное - в нем не предусмотрено отступление, и поэтому, решив, что бой проигран и пора оступать, он просто отходит в левую часть экрана, после чего терпеливо и безответно терпит вражеские удары. В этом случае, если вам понадобилось вмешаться в бой, нажмите любую кнопку мышки, что вернет вам ручное управление.

PLANET - зеленая кнопка, ее нажатие дает вам характеристику вражеской планеты:



POPULATION - количество населения.

INDUSTRY количество фабрик.

SHIELD - уровень планетарного щита и название ракет, состоящих на вооружении вражеских баз.

SCAN - сканирование характеристик вражеских кораблей. При ее нажатии появляется экран характеристик типов кораблей, аналогичный описанному в главе СОЗДАНИЕ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.

MISSILES - может быть зеленой и красной. Зеленая пуск ракет осуществляется во время каждого выстрела. Красная - пуск ракет отменен, так как количество ракет ограничено, то можно приберечь их на крайний случай.

SPECIAL - тоже зеленая или красная. Зеленая - специальное приспособление включено, красная выключено. Это может быть, например, генератор дополнительного силового поля корабля.

RETREAT - при ее нажатии корабли данного типа отступают, корабли автоматически летят к ближайшей вашей колонии.

WAIT - пропустить ход, т.е. если вы хотите ходить этими кораблями в данном ходе позже, нажмите эту кнопку.

DONE - при нажатии этой кнопки или правой кнопки мыши корабли данного типа заканчивают ход и готовятся к оборонительному огню.

Курсор во время хода может иметь четыре вида:

Красный перечеркнутый круг - действие запрещено, т.е. выстрел или ход невозможен. Ход может быть невозможен из-за астероидов, которые бывают на боевом экране.

Стрелка направо - ход корабля. Ходить надо на клетку рядом со своим кораблем, если боевая скорость больше единицы, можно сделать несколько ходов.

Зеленый круг с прицелом - выстрел, ракетами можно поражать удаленные цели, другими вооружениями - более близкие цели.

Желтый знак вопроса - нажав им на свой корабль, можно посмотреть экран характеристик типов своих кораблей, аналогичный описанному в главе СОЗДАНИЕ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.

Ваши корабли и чужие на боевом экране представлены изображениями типов кораблей и цифрой на этом изображении, обозначающей количество кораблей данного типа. Корабль, которым вы ходите, обводится рамкой. Когда вы походите своими кораблями, ход передается врагу, и так раз за разом до полной победы кого-либо. Если оружие не достигает врага, двигайтесь поближе к нему.

Если на вашей или чужой планете имеются ракетные базы, то цифра у изображения планеты показывает их количество. Ракеты на планетах неограниченны, поэтому старайтесь в первую очередь подавить сопротивление на вражеской планете, а потом уж разбирайтесь с кораблями.

Если вы добились полного уничтожения сил противника, т.е. ракетные базы на вражеской планете уничтожены полностью и вражеский флот разбит или отогнан, вы можете подвергнуть бомбардировке вражескую планеты, когда появится окно с надписью BOMB THE ENEMY PLANET? количеством населения, population, количеством фабрик, factories, и кнопками [CANCEL] и [BOMB]. Нажав [BOMB], вы увидитеокнос надписью ORBITAL BOMBARDMENT и результатами бомбардировки - количество убитого населения и количество уничтоженных фабрик. Если все население уничтожено, то колония изчезает с карты, COLONY DESTROYED, и

планета готова к созданию новой колонии. Такая же печальная судьба может постигнуть и вас, если вы пропустите чужой флот к своей незащищенной колонии.

Нажав кнопку [CANCEL], вы отказываетесь от бомбардировки. Это полезно делать не столько из соображений гуманизма, сколько из соображений выгоды. Пока существует вражеская колония, вы можете послать свои транспорты с боевыми частями на захват, в результате которого не надо будет создавать новую колонию, вы захватите какое-то количество фабрик и сможете изучить несколько вражеских технологий.

Когда посланные вами транспорты достигают вражеской планеты, происходит наземное сражение. Появляется экран, на котором изображена посадка ваших транспортов. После нажатия левой кнопки мыши появляется экран сражения, на котором изображены ваши и вражеские батальоны, цифры над ними показывают их количество. Строчки под ними обозначают броню, в которую одеты солдаты, силовое поле и ручное оружие, если они имеются. Кто имеет лучшую броню и оружие, имеет и перевес в сражении, кроме того, численное превосходство тоже имеет значение. Если вы победили, появится сообщение о захваченных фабриках FACTORIES CAPTURED, и если найдены новые технологии, NEW TECH FOUND. Генерал армии вторжения доложит вам название приобретенных технологий и их названия. Потеряв свою колонию, вы также можете потерять свои знания.

В заключение стоит отметить, что при обороне своей планеты исход боя решает не только численность ракетных баз, но и качество ракет, на них установленных. Изучая все более дорогие технологии с названием MISSILES, вы сможете совершенствовать свои ракеты.

ШПИОНАЖ И АНТИШПИОНАЖ

Время от времени с вами будут случаться неприятности, связанные со шпионажем против вас. Причем их можно ожидать не только со стороны врагов, что естественное следствие войны, но и со стороны ближайших друзей и союзников. Два следствия шпионажа - саботаж и промышленный шпионаж. Саботаж проявляется в том, что появляется окно с названием планеты, на которой произошло несчастье, сообщающее о взорванных фабриках, DESTROYED NN FACTORIES или ракетных баз, DESTROY NN MISSLES BASES, где NN - количество уничтоженных фабрик или баз. Когда украдут технологию, об этом будет сообщено в окне коричневого цвета. При 100% финансировании контразведки вероятность этих акций сводится на нет. Можно ответить врагам их же оружием и потратить деньги на саботаж против них, но это не очень экономически выгодно. Лучше восстановить разрушенное. А если очень хочется отомстить, то надо послать мощный космический флот на колонии врага.

GNN

GALACTIC NEWS NETWORK, это служба галактических новостей. Время от времени она сообщает о соотношении сил в галактике, публикуя выдержки из экрана статуса, описанного в главе ПОЛИТИКА. Кроме того, публикуются различные сообщения с планет как хорошие, так и плохие. К хорошим относятся сообщения об обнаружении минералов, об улучшении планетарных условий и т.д. И они бывают редко. Плохие бывают чаще и сообщают о несчастьях и катастрофах. Вот краткий их перечень:



DEPLETED - минералы на планете выработались, планета становится бедной на минералы, POOR.

EARTHQUAKE - землетрясение, гибель людей и разрушение фабрик.

SUPER NOVA - суперновая через несколько лет полностью уничтожает колонию.

KOMET - комета, аналогична по действию суперновой.

PLAQUE - чума, пока не ученые изобретут противоядие, гибнут люди.

RADIATED WASTE - радиоактивное загрязнение, после очистки вместимость планеты уменьшается.

Справедливости ради надо сказать, что подобное случается не только с вами, но и с конкурентами. Об этом вы узнаете из той же программы GNN.

ВЫБОРЫ ИМПЕРАТОРА ГАЛАКТИКИ

Время от времени императоры всех империй собираются на совет по выбору императора всей галактики. Решается это голосованием, каждый император имеет некоторое количество голосов, которое зависит от общего количества населения его империи. На голосование ставятся две кандидатуры, после чего идет голосование. Голосуйте за того, кто вам нравится, нажав курсором на его имя, вы отдаете свой голос. Если ставится ваша кандидатура, то голосовать за себя надо нажатием YOURSELF. Можно воздержаться, нажав ABSTAIN. Если кто-то набрал две трети голосов от общего количества населения в империи (эту цифру можно увидеть между двумя именами кандидатов), то он становится галактическим императором. Императором также можете стать и вы. После этого вас спрашивают, устраивает ли вас это ACCEPT? [YES] или [NO]. Если вы нажимете [NO], то игра продолжается, но все противники объявляют вам финальную войну до полного вашего уничтожения, и мир с ними заключить не удастся. Это происходит даже в том случае, если вы сами стали императором. Если вы хотите поиграть подольше, то в случае двух кандидатов от других рас голосуйте за того, кто меньше набрал голосов, а в случае вашего выдвижения, если вы набрали больше голосов, чем оппонент, то лучше воздержаться. Если [YES] - то идет торжественная церемония возвращения нового императора галактики в столицу старой империи на планете ORION. Сообщается о том, что в таком-то году такой-то император объединил галактику под своей властью, прекратил войны и объединил все народы, ее населяющие. Игра окончена.

Почему бы вам не попробовать стать императором галактики?

ПОЛЕЗНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

КОМПЬЮТЕРЫ, COMPUTERS.

BATTLE COMPUTER MARK N, боевой компьютер, чем больше N, тем точнее попадания из вашего оружия.

ECM JAMMER MARK N, противоракетная система, чем больше N, тем больше уровень отклонения вражеских ракет.

IMPROVED ROBOTIC CONTROL N, в начале игры на планетах соблюдается соотношение 1 колонист - 2 фабрики. При изобретении технологии с таким названием соотношение принимает вид: 1 колонист - N фабрик.

HYPERSPACE COMMUNICATOR, гиперкосмический коммуникатор, очень полезная вещь, дает возможность управлять кораблями и транспортами в полете. Нажав курсором на нужный корабль, получаем возможность изменить точку назначения.

SPACE SCANNER - космический сканер. Технологии, имеющие эти слова в названии являются различными вариантами сканера, чем дороже сканер, тем на большее количество парсеков вы видите передвижения вражеских кораблей. С улучшением сканера добавлется возможность нажатием курсором на вражеский корабль, находящийся на звездном поле, увидеть место его назначения. Это дает дополнительные шансы при обороне планет. Дальнейшее улучшение сканера даст возможность изучить характеристики окружающих планет без посылки туда разведывательных кораблей.

СТРОИТЕЛЬСТВО, CONSTRUCTION.

REDUCE INDUSTRIAL WASTE N%, уменьшение загрязнения, создаваемого фабриками, до N процентов.

IMPROVED INDUSTRIAL TECH N, сокращение расходов на содержание фабрик до уровня N.

INDUSTRIAL WASTE ELIMINATION, загрязнение прекращено, можно больше не тратить деньги на очистку от загрязнения.

AUTOMATED REPAIR SYSTEM, установленная на корабле, эта система чинит 25% повреждений, наносимых противником, сразу же после их появления.

ARMOR, броня, технология, имеющая это слово в названии, является изобретением новой брони. Чем дороже эта технология, тем мощнее броня и тем больше попаданий может выдержать корабль с такой броней.

СИЛОВЫЕ ПОЛЯ, FORCE FIELDS.

CLASS N DEFLECTORS SHIELDS, силовой щит, устанавливаемый на корабле. Чем больше N, тем выше уровень отражения вражеских попаданий.

PERSONAL DEFLECTOR SHIELD, персональный силовой щит, защищает ваши батальоны во время наземных сражений.

CLASS N PLANETARY SHIELD, планетарный щит, чем больше N, тем меньше повреждений наносится планете при орбитальной бомбардировке. При его изобретении его надо строить на каждой планете.

ЭКОЛОГИЯ, PLANETOLOGY.

CONTOLLED NNN ENVIRONMENT, колонизация планет с враждебной средой. NNN - название типа враждебной среды. См. главу ГАЛАКТИЧЕСКАЯ КАРТА.

ECO RESTORATION, улучшает восстановление загрязненных областей. Чем дороже технология, имеющая в названии такие слова, тем лучше экологическое восстановление и тем меньше денег требуется тратить на экологию.

IMPROVED TERRAFORMING +NN, увеличение площади планет. NN добавляется к первоначальному объему планеты. т.е., например, при начальном размере 100, +20 дает новый объем 120, при дальнейшем изучении, скажем, +40 будет 140, а не 160.

ATMOSPHERIC TERRAFORMING создание пригодной атмосферы на планетах с враждебной окружающей средой. Превращает враждебную планету в планету с минимальными условиями жизни MINIMAL.



COMPLETE TERRAFORMING - полное завершение формирования объема планет. Увеличивает все планеты еще на 20 единиц.

11 Зак. 984

ДВИГАТЕЛИ И ТОПЛИВО, PROPULSION.

FUEL CELLS [RANGE N], улучшение характеристик топлива. При его изобретении корабли могут пролетать N парсеков от своей ближайшей колонии.

ENGINES или DRIVES, изобретение новых двигателей. Чем дороже двигатель, тем больше парсеков за один ход пролетит корабль, на котором будет установлен новый двигатель. Узнать о количестве парсеков можно перед изучением технологии, в ее описании будет фраза N parsecs, где N и есть количество парсеков, пролетаемое за ход.

ВООРУЖЕНИЯ, WEAPONS.

Вооружений в этой игре несметное количество, поэкспериментируйте с ними сами. Напомню, что LASERS, BLASTERS и CANON - оружие многоразового действия, а MISSILES и TORPEDOS - ограниченного количества раз использования. Чем дороже вооружение, тем больше его мощность. Следует отметить, чем мощнее ваши ракеты MISSILES, тем лучше ваша планетарная защита, то есть новоизобретенные ракеты сразу же непосредственно устанавливаются на ваши ракетные базы.

ЗАМЕЧАНИЕ.

Во время изобретения некоторых технологий, в основном это связано с экологией, могут появлятся окна двух видов:

Первое содержит кнопки **[NO]** и **[YES]**. [NO] - не внедрять изобретенную технологию, [YES] - внедрять.

Второе - о количестве планет, на которых внедрять данную технологию:

[NO] - не внедрять нигде в империи.

[25%] - внедрять на 25% планет.

[50%] - внедрять на половине планет империи.

[ALL] - внедрить во всей империи.

Нажмите, что вам нужно, курсором.

Конечно, это не все, что можно рассказать об этой замечательной игре, но будем надеяться, что информации достаточно много. Желаю вам успехов в космических завоеваниях.

Информация

Название: Master of Orion ("Повелитель Ориона")
Фирма: MicroProse
Год: 1993
Размер архива: 5.2 Mb
Класс: Стратегия, Управление
Видео: VGA
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 386

MEGAloMANIA

Далеко-далеко в космосе находится маленькая планета. Большая ее часть покрыта водой, и суша представлена всего-лишь маленькими островками. Но и за эти клочки суши из эпохи в эпоху ведется борьба между четыремя могущественными лидерами межзвездных кланов:

SCARLET - горячий и вспыльчивый, по характеру агрессор, полубог Плеяд, правит красным народом.

OBERON - безжалостный и жестокий, способен на удар ножом в спину, самозванный король Алгола, правит желтым народом.

CAESAR - мстительный и непредсказуемый, крестный отец Трапезундской мафии, правит зеленым народом.

MADCAP - хитрый и коварный, смертельно опасен, лидер Андромедианских наемников, правит синим народом.

Выберите, кем вы будете играть, и нажмите курсором в виде кисти руки на его изображение. Эпоха началась...

НАЧАЛО ЭПОХИ

После выбора лидера курсор принимает вид ZZZ, это означает паузу, и каждый раз, когда курсор имеет такой вид, следует подождать. Как раз после такой паузы появляется экран начала эпохи.

Он представляет собой изображение большого моря с заходящим солнцем. На море находится три острова, каждый из которых вам предстоит захватить. В левом верхнем углу находится карта острова, который вы будете захватывать. Под картой находятся название острова и номер эпохи, EPOCH. Еще ниже находятся две строчки **OPTIONS**, опции, и **PLAY ISLAND**, начать захват острова. Под ними нарисованы человечек и цифра, обозначающая количество народа, подвластное вам. В начале эта цифра 100, и в дальнейшем вам предстоит разумно распределить ее между тремя островами.

О работе мыши. Курсор в этой игре представляет собой кисть руки в латной рукавице с вытянутым указательным пальцем. Она того же цвета, что цвет лидера, которого вы выбрали в начале игры. Когда, двигая этот курсор мышкой, вы совмещаете его с областью, в которой можно произвести какое-либо действие, появляется синяя надпись, в которой, кроме текста, будет находится изображении мышки и красным цветом отмечена кнопка которую нужно нажимать. Если используются две кнопки, то будут нарисованы две мышки, справа и слева от текста. В основном все действия совершаются при помощи левой кнопки. Правая чаще всего служит для уменьшения количества людей, выбираемых для данного действия.

Если вы хотите начать с другого острова, то совместите курсор и изображение одного из островов в море, появится надпись [VIEW THIS ISLAND], нажмите левую кнопку мыши, и в левом верхнем углу появится карта нового

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★
Оригинальность	★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★



острова. Этого также можно достичь, совместив курсор и строчку с названием осторова. Появится надпись [VIEW NEXT ISLAND], и, нажимая правую или левую кнопку мыши, можно будет по очереди перебрать все острова.

Нажав курсором на **OPTIONS**, попадаем в следующее меню:

AUTO SLOW - автоматическое замедление.

SPEECH - сообщения голосом.

MUSIC - музыка.

SFX - спецэффекты, звуки.

Все эти позиции имеют значение ON или OFF. ON - включено, OFF - выключено. Нажимая курсором на текущее значение, его можно изменить на противоположное.

NEW GAME - нажав на эту строчку, вы начинаете игру с самого начала.

LOAD/SAVE - в этой игре каждая эпоха имеет свой пароль. Нажав SAVE, вы можете прочитать и записать себе пароль текущей эпохи. Нажав LOAD и введя 11 буквенный пароль, вы сможете сразу попасть в другую эпоху. Ввод пароля производится с помощью клавиатуры и заканчивается нажатием клавиши [ENTER].

Нажав **PLAY ISLAND**, вы начинаете игру на выбранном острове. Над изображением человечка появляется изображение замка и цифра 0 под ним. Совместив курсор с этой цифрой, получаем надпись [ALTER NUMBER OF MEN TO PLAY THIS ISLAND], отрегулируйте численность людей для игры на этом острове.

РЕГУЛИРОВКА ЧИСЛЕННОСТИ ЛЮДЕЙ

При любой регулировке численности слева от текста находится изображение мышки с красной правой кнопкой и надписью LESS - нажимая правую кнопку, уменьшаем количество людей. Справа от текста мышка с красной левой кнопкой и надписью MORE - добавить людей. Если у вас много народу, держите кнопку, для быстроты. ЭТА РЕГУЛИРОВКА ЯВЛЯЕТСЯ СТАНДАРТНОЙ И ДЕЙСТВУЕТ ВО ВСЕХ ДРУГИХ СЛУЧАЯХ. Иногда из-за сбоя в программе действие кнопок может диаметрально поменяться, это доставляет неудобство, поэтому просто перезагрузите программу.

Выбрав нужное количество людей, дождемся, пока над замком появится мигающая стрелка. Это знак того, что мы можем ставить свой замок на остров. Подводим курсор к карте острова в верхнем левом углу экрана. Она состоит из нескольких секторов. Выбираем нужный, появляется надпись [PLACE STARTING TOWER IN THIS SECTOR], поместить замок в данный сектор. Нажимаем на левую кнопку, и бой за остров начался...

ЭКРАН СЕКТОРА

Большую часть этого экрана занимает трехмерное изображение данного сектора. На нем мы видим окружающий фон, который может быть разным из-за природных условий и природных ископаемых, и замок, который тоже имеет различные виды в зависимости от текущей эпохи.

В верхнем левом углу изображена карта острова, разбитая на несколько секторов. Разноцветные квадраты в центре секторов обозначают замки оппонентов, разноцветные точки в секторах их армии. Чтобы посмотреть на другой сектор, подведите к нему курсор, появится надпись [VIEW THIS SECTOR], нажимаем левую кнопку, и этот сектор перед вами. На его изображении можно посмотреть вражеские

замки и армии, кроме того, можно оценить численность армий. Помните, что управлять своим замком можно только из сектора, в котором он находится, поэтому не забывайте после просмотра других секторов возвращаться в свой.

Правее карты изображены разноцветные щиты, в зависимости от количества противников их может быть от двух до четырех. Ваш щит обозначен цветом, который вы выбрали в начале игры, щиты противников имеют их цвета, они служат для политических контактов. Подробнее об этом рассказано в главе ПОКОРЕНИЕ ОСТРОВА. Кроме того, цифра напротив любого из щитов обозначает количество солдат, находящихся в данном секторе.

Чуть выше щитов находится окно регулирования течения времени, оно имеет вид человека. При совмещении курсора и этого окна появляется надпись [ALTER THE PASSAGE OF TIME], изменить течение времени. Нажатию левой кнопки соответствует значение [FASTER] - быстрее, правой [SLOWER] - медленее. Вид человека меняется в зависимости от этой регулировки, вид бегущего человека обозначает максимально быстрое движение времени, стоящий человек - наиболее медленное течение времени.

Ниже карты находится строчка с названием острова и годом, отображающем текущую эпоху, с течением времени и изобретением передовых технологий эта дата меняется. ВС после цифры, обозначающей дату, означает год до нашей эры, АС - год нашей эры. Чем меньше цифра с ВС или больше цифра с АС, тем лучше для вас. Стоит отметить, что эта дата более показывает ваш уровень развития, чем текущую дату, т.е. у ваших оппонентов дата может отличаться от вашей.

Поле ниже этой строчки полностью отведено под управление сектором.

ПОЛЕ УПРАВЛЕНИЯ СЕКТОРОМ

Главным на этом поле является ОКНО ЧИСЛЕННОСТИ, которое представляет собой изображение человека и цифры под ним. Эта цифра показывает количество человек в замке. Очень важно, что это ЕДИНСТВЕННОЕ место, где происходит увеличение численности народа. Чем больше эта цифра, тем быстрее происходит увеличение. Если вы заняли людей какой-нибудь работой или мобилизовали в армию, то там рост населения отсутствует.

Кроме этого, существуют следующие окна управления:

ОКНО ПРОВЕРКИ И РЕМОНТА ПОВРЕЖДЕНИЙ изображено в виде щита, чуть выше окна численности. Совмещая с ним курсор, получаем надпись [CHECK ON BUILDING DAMAGE STATUS AND REPAIR BUILDINGS].

ОКНО ИМЕЮЩЕГОСЯ ОРУЖИЯ И СОЗДАНИЯ АРМИИ - изображено в виде меча и находится выше и правее окна численности, от которого к нему протянута серая стрелка. При совмещении курсора и меча появляется надпись [VIEW ARMY WEAPON STOCKS AND ASSEMBLE ARMY].

ОКНО ИЗУЧЕНИЯ НОВЫХ ПРОЕКТОВ - изображено в виде лампочки, находится левее окна численности. К этому окну от окна численности тоже протянута серая стрелка. Совместив курсор с этим окном, получаем следующую надпись [VIEW AND ALTER CURRENT DESIGN].

ОКНО СБОРА ПОЛЕЗНЫХ ИСКОПАЕМЫХ - имеет переменный вид, это могут быть кости, камни или что-нибудь подобное. Этих изображений может быть



несколько. От него или от них к окну численности протянута зеленая стрелка. С течением времени можно будет добывать больше ископаемых, и это окно может, кроме описанных видов, иметь и вид лопаты. От лопаты к окну численности будет протянута серая стрелка. Совмещая со всеми этими окнами курсор, получаем надпись [VIEW ELEMENTS STOCK].

Кроме того, после некоторых действий, совершенных в окне ИЗУЧЕНИЕ НОВЫХ ПРОЕКТОВ, появляются еще два дополнительных окна. Какие это действия - рассказано в подглаве ОКНО ИЗУЧЕНИЕ НОВЫХ ПРОЕКТОВ, а вот эти два окна:

ОКНО ПРОСМОТРА ГОТОВЫХ ПРОЕКТОВ - это окно имеет вид свитка синего цвета. Оно находится выше и левее окна численности. Его надпись имеет вид [VIEW BLUEPRINTS OF COMPLETED DESIGNS].

ОКНО ПРОСМОТРА ОБОРОНИТЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ И ЕГО УСТАНОВКИ - это окно имеет вид лучника, выглядывающего из бойницы. Оно находится между ОКНОМ ПРОВЕРКИ И РЕМОНТА ПОВРЕЖДЕНИЙ и ОКНОМ ИМЕЮЩЕГОСЯ ОРУЖИЯ И СОЗДАНИЯ АРМИИ. От окна численности к этому окну тоже протянута серая стрелка. При совмещении курсора с этим окном появляется надпись [VIEW BUILDING WEAPON STOCKS AND DEPLOY BUILDING WEAPONS].

Серые стрелки обозначают необходимость данной области в людях. Зеленая стрелка от полезных ископаемых означает, что их сбор идет автоматически и не требует людей.

Вход в каждое из этих окон осуществляется нажатием левой кнопки во время появления надписи. В окне имеется тот же символ, каким оно изображено в поле управления сектором, при совмещении курсора и этого символа появляется надпись [RETURN TO SECTOR CONTROL] это означает выход обратно в поле управления сектором, нажатием левой кнопки осуществляется выход из этого окна.

Раскажем о каждом окне поподробнее...

ОКНО ИЗУЧЕНИЕ НОВЫХ ПРОЕКТОВ

Это окно служит для разработки проектов ремонтных щитов, оборонительного вооружения и оружия нападения. Заголовки этих проектов имеют вид синего щита, лучника в бойнице и меча. Под каждым из этих заголовком находится список предлагаемых для разработки проектов. При совмещении курсора и изображения проекта для щита появляется надпись [START TO DESIGN THIS SHIELD], СТАРТ ПРОЕКТА ЭТОГО ЩИТА, для обоих видов оружия [START TO DESIGN NNNN], СТАРТ ПРОЕКТА, где NNNN имя разрабатываемого оружия. Например, STICK WEAPON, ДУБИНА - оборонительное оружие, или ROCK WEAPON, КАМЕНЬ - оружие нападения. Щиты не имеют названия, но цифра, находящаяся на изображении проекта, показывает его качество, чем больше цифра, тем лучше щит. Для оружия качество можно определить по местоположению в списке, чем ниже изображение проекта, тем лучше оружие. Например, SPEAR, КОПЬЕ, оборонительное оружие лучше упоминавшейся ДУБИНЫ, а для нападения CATAPULT, РОГАТКА, лучше КАМНЯ. Следует учесть, что значок фабрики на изображении проекта обозначает необходимость производства данного щита или оружия на фабрике.

Выше этих проектов находится изображение человека и прочерк под ним, это означает, что в данный момент никто из людей не задействован в разработке какого-либо

проекта. При нажатии курсором на какой либо проект его изображение появляется левее изображения человека, между ними появляется знак умножить, правее человека появляется шкала часов с одной стрелкой, и прочерк под человеком принимает вид 0. Знак бесконечности под часами обозначает, что в данный момент проект не разрабатывается. Подведя курсор к 0, получаем надпись [CHANGE NUMBER OF DESIGNERS] и с помощью стандартной регулировки устанавливаем нужное нам число разработчиков проекта. При этом знак бесконечности под часами приобретает цифровое значение и движение стрелки обозначает течение времени. Когда цифра достигнет 0 и пройдет круг, то проект разработан. Чем меньше было начальное значение этой цифры, тем быстрее будет разработан проект. После установки количества разработчиков проекта изменение их числа можно осуществить и на поле управления сектором. Для этого надо совместить курсор и цифру, находящуюся под изображением лампочки, т.е. данного окна.

При изобретении проекта он исчезает из этого окна и появляется в окне ПРОСМОТР ГОТОВЫХ ПРОЕКТОВ. Изучив проект щита, мы вносим дополнения в окно ПРОВЕРКИ И РЕМОНТА ПОВРЕЖДЕНИЙ. Изучив оборонительное оружие, мы получаем дополнительное окно ОБОРОНИТЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ И ЕГО УСТАНОВКИ, где можем его использовать. Получив проект оружия нападения, мы сможем вооружить им армию в окне ИМЕЮЩЕГОСЯ ОРУЖИЯ И СОЗДАНИЯ АРМИИ.

Если вы изучили все предлагаемые проекты, то серая стрелка, идущая к этому окну, исчезнет, и вход в это окно станет невозможным. Попробовав добыть побольше полезных ископаемых, можно получить новый проект и разработать его.

ОКНО ПРОСМОТРА ГОТОВЫХ ПРОЕКТОВ

Это окно во многом похоже на окно ИЗУЧЕНИЕ НОВЫХ ПРОЕКТОВ. Здесь также имеются заголовки щитов, оборонительного и наступательного оружия. Под ними находятся изображения изученных проектов. Совмещая курсор с этими проектами, получаем надпись типа [VIEW BLUEPRINT FOR THIS SHIELD], просмотреть рецепт изготовления щита, или [VIEW BLUEPRINT FOR A.... WEAPON], просмотреть рецепт того или иного вооружения.

Нажав кнопку, мы получаем окно с рецептом на конкретный проект. В левом углу этого окна нарисовано изображение проекта, правее знак равно, а правее его сверху вниз изображены полезные ископаемые, необходимые для создания щита или оружия. Под каждым полезным ископаемым находится цифра, показывающая, какое количество его необходимо для данного проекта. Ориентируясь на эти данные, можно правильно распределять рабочих на сбор полезных ископаемых, как это сделать - описано в главе ОКНО СБОР ПОЛЕЗНЫХ ИСКОПАЕМЫХ. Изображение человеческой руки, показывающей классический американский знак О'КЕЙ на рецепте, означает, что данный проект наиболее предпочтителен и полезен в это время. Выход из окна рецепта осуществляется нажатием синей книги при появлении надписи [VIEW BLUEPRINTS OF COMPLETED DESIGNS].

ОКНО ПРОВЕРКИ И РЕМОНТА ПОВРЕЖДЕНИЙ

Главным в этом окне является строка статуса повреждения здания. Она имеет вид изображения здания, например, замка, и строки статуса справа от него. Эта строка имеет вид цветной шкалы: слева красная, потом переходит в желтое и левее в зеленое. Имеется зеленый цвет - все в порядке, остался только желтый - дела идут



так себе, пора громить врага, осаждающего замок, только красный цвет - тревога, пора срочно ремонтировать строение, или оно будет скоро уничтожено. Кроме замка, с течением времени появляются и другие здания: шахта, фабрика и лаборатория. Их состояние тоже отображается в этом окне.

Если вы позаботились о создании проекта ремонтного щита, то вы можете ремонтировать поврежденные здания. Выше строк статуса зданий будет находится изображение одного или нескольких щитов и надпись [OK] под ними. Если ремонтный щит нужно производить, то вместо [OK] будет находится цифра, показывающая количество уже готовых к использованию щитов, после каждого ремонта она будет уменьшаться. При совмещении курсора и щита появляется надпись [SELECT THIS SHIELD TO REPAIR BUILDINGS], выбрать этот щит для ремонта здания. При нажатии левой кнопки мыши курсор приобретает вид щита. Этот щит нужно совместить с нужным зданием, находящимся на экране сектора, т.е. с трехмерным изображением здания, при этом появится надпись [REPAIR THIS BUILDINGS], ремонтировать это здание. Для ремонта нужно нажать левую кнопку мыши. Строка статуса с одного или нескольких нажатий приобретет надлежащий вид, т.е. дойдет до зеленого цвета, и здание починено. После чего щит нужно положить на место, совместив курсор в виде щита с тем местом, откуда мы его брали. Получаем надпись [RETURN SHIELD TO STOCKPILE], вернуть щит на склад.

ОКНО ИМЕЮЩЕГОСЯ ОРУЖИЯ И СОЗДАНИЯ АРМИИ

Это окно отображает общую численность невооруженных людей, готовых для службы в армии, и наличие наступательного вооружения. Численность отображается в в виде цифры под изображением человека. Количество оружия отображается цифрой под изображением данного типа вооружения, если вместо цифры горит [OK], значит, что на складе такое оружие отсутствует. Изначально так и должно быть, только после возвращения армии из похода в замок на склад сдается использованное оружие, оно и отображается цифровым значением. Кроме того, под изображением перекрещенных мечей находится цифра, показывающая, сколько людей уже находится в армии. Стоит отметить, что численность армии не должна превышать 250 человек. Если вместо цифры прочерк, значит, армия еще не собиралась.

При совмещении курсора и изображения человека появляется надпись [SELECT/ ADD UNARMED MAN FOR THIS ARMY], выбрать/добавить невооруженных людей в армию. Нажатием левой кнопки происходит добавление невооруженных людей к армии, что отображается увеличением цифры численности армии. Если численность армии была равна нулю, пишется SELECT, если вы добавляете людей в армию ADD. То же относится и к вооруженным людям.

При совмещении курсора и изображения оружия появляется надпись [SELECT/ ADD A..... WEAPON FOR THIS ARMY], выбрать/добавить людей, вооруженных данным типом оружия в армию. Нажатием левой кнопки происходит добавление вооруженных людей в данную армию. Если добавление вдруг прекратилось, это значит, что кончились полезные ископаемые, необходимые для получения данного типа армии.

Как только хоть один человек мобилизован в армию, курсор приобретает вид меча и остается таким все время создания армии. При создании удовлетворяющей вас армии этим курсором нужно указать место появления армии. Для этого надо выбрать на карте нужный вам сектор, появится надпись [PLACE ARMY IN THIS SECTOR],

поместить армию в данный сектор. Нажатие левой кнопки мышки - и трехмерные изображения человечков появляются в данном экране сектора. При обороне замка курсором-мечом можно ткнуть прямо в экран сектора, в котором находится замок. Надпись будет такого же типа.

Об управлении армией и ведении боевых действий рассказано в главе ПОКОРЕНИЕ ОСТРОВА.

ОКНО СБОРА ПОЛЕЗНЫХ ИСКОПАЕМЫХ

Как уже говорилось выше, изображение этого окна на поле управления сектором может иметь разные виды, но фактически это одно и то же окно. Добыча полезных ископаемых имеет два вида: пассивная и активная. Пассивная добыча отображается окном с зеленой стрелкой от него, и полезные ископаемые появляются сами по себе с течением времени. Активная добыча характеризуется окном с серой стрелкой к нему от окна численности, для добычи таких ископаемых требуются рабочие.

Пассивная добыча изображается видом человеческой руки, справа от него знак равно, правее этого знака находится изображение добываемого ископаемого. Цифра под ним показывает количество полезного ископаемого данного типа.

Активная добыча изображается видом добываемого минерала, правее его находится изображение рабочего. Цифра под ним показывает количество рабочих, задействованных на добычу данного полезного ископаемого. При совмещении курсора и этой цифры появляется надпись [CHANGE NUMBER OF MEN MINING.....], изменить количество рабочих, добывающих такой-то минерал. Это может быть название типа MOONLITE, PLANETARIUM, BETHLIUM или что-нибудь подобное. С помощью стандартной регулировки устанавливаем нужное количество рабочих, причем чем больше рабочих, тем быстрее добывается минерал. Правее изображения рабочего находится знак равно, правее его - изображение добытого и обработанного минерала, и цифра под ним показывает, какое количество уже добыто. После выработки всех ископаемых стоит подумать о строительстве замка на новой территории.

Исчезновение зеленой или серой стрелки на поле управлении сектора показывает, что данный минерал полностью выработан. И в этом окне будет отображено только количество оставшегося добытого полезного ископаемого.

Если у вас пока только пассивная добыча, то только она будет изображена на этом окне, если оба вида добычи, то они будут изображены вместе.

Сообразуясь с данными о количестве имеющихся минералов и окном ПРОСМОТРА ГОТОВЫХ ПРОЕКТОВ, вы сможете рассчитать количество того или иного оружия, которое вы сможете произвести.

ОКНО ПРОСМОТРА ОБОРОНИТЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ И ЕГО УСТАНОВКИ

В этом окне можно увидеть все типы имеющегося оборонительного оружия и разместить его по бойницам. Когда курсор и изображение какого либо типа оружия совмещаются, появляется надпись [SELECT A..... TO PLACE IN BUILDINGS PORTS], выбрать такой-то тип оружия для размещения в бойницах зданий. После нажатия левой кнопки мыши курсор приобретает вид лучника, высунувшегося из бойницы. Этот курсор подводим к бойнице здания, изображенного на экране сектора, появляется



надпись [INSTALL CURRENT WEAPON], установить текущее оборонительное оружие. После нажатия левой кнопки мыши оружие установлено, и появится надпись [REPLACE CURRENT WEAPON], заменить установленное оружие текущим. Это нужно на тот случай, если вы решили поменять систему своего оборонительного оружия. После каждой установки численность людей, отображаемая цифрой под изображением человека, уменьшается на единицу. При установке защиты на другие здания, такие, как шахта, фабрика или лаборатория, может быть не видно установленного оружия, хотя надписи свидельствуют о том, что оно установлено. Это может быть сбой в программе, если вы посмотрите другой сектор и снова вернетесь обратно, все будет в порядке. Если вы установили все оружие, то оставшееся можно положить на место, для этого надо курсором в виде лучника нажать на изображение устанавливаемого оружия, при этом появится надпись [RETURN BUILDING WEAPON TO TOWER], вернуть оборонительное оружие в замок.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОКНА

С течением времени, со сменой эпох вы сможете строить дополнительные здания и получать дополнительные окна. Дополнительные здания - это шахта, фабрика и лаборатория. Но прежде всего их нужно построить. Это возможно с появлением дополнительного окна на поле управления сектором, его изображение напоминает кирпичную стену. При совмещении курсора и этого окна появляется надпись [VIEW CURRENT BUILDING PROJECTS], просмотреть текущий строительный проект. В этом окне находится изображение шахты, фабрики или лаборатории. Это изображение умножается на изображение человека, правее которого находятся часы с одной стрелкой. Под человеком нарисован 0, а под часами знак бесконечности, это означает, что работы по строительству отсутствуют. Совместив курсор и цифру 0, получаем надпись [CHANGE NUMBER OF MEN BUILDING MINE/FACTORY/LAB], изменить количество рабочих на строительстве шахты/фабрики/лаборатории. Увеличивая количество рабочих, мы начинаем строительство выбранного здания. Цифра под часами показывает, сколько времени осталось до окончания строительства, чем меньше эта цифра, тем лучше. Когда стрелка часов при цифре 0 обежит полный круг, здание построено, и можно его использовать. Для каждого из трех строений появляется свое окно, расскажем о каждом из них.

ОКНО ШАХТЫ

Это окно имеет изображение перекрещенной кирки и лопаты, оно замещает собой изображение лопаты, т.е. ОКНА СБОРА ПОЛЕЗНЫХ ИСКОПАЕМЫХ. Функции окна шахты полностью идентичны этому окну. Единственное отличие, что постройка шахты позволяет добывать новые минералы, в результате чего вы сможете изобретать новые проекты.

ОКНО ЛАБОРАТОРИИ

Это окно обозначено на поле управления сектором изображением синей колбы. Так же, как и окно шахты, это окно замещает изображение лампочки, т.е. ОКНА РАЗРАБОТКИ НОВЫХ ПРОЕКТОВ. Все действия в новом окне идентичны действиям в старом. Лаборатория позволяет изучать новые проекты на основе старых полезных ископаемых. Кроме того, проекты, которые можно изучить, весьма полезны для вас, например, самолеты старые и современные, ядерное оружие и защита против него.

ОКНО ФАБРИКИ

Это окно имеет вид фабрики на фоне кирпичной стены. Оно появляется ниже окна ИМЕЮЩЕГОСЯ ОРУЖИЯ И СОЗДАНИЯ АРМИИ. При совмещении курсора и этого окна появляется надпись [VIEW AND ALTER CURRENT PRODUCTION RUN], просмотр и изменение текущего производства.

Существуют виды ремонтных щитов и оружия, которые требуют производства их на фабрике. Кроме того, само изучение таких проектов приводит к необходимости постройки фабрики. Какие это виды - можно увидеть в этом окне под такими же заголовками, как и в окне ИЗУЧЕНИЕ НОВЫХ ПРОЕКТОВ: ремонтного щита, оборонительного оружия и наступательного оружия. Совместив курсор с изображением какого-либо проекта, получаем надпись [START MANUFACTURE A.....], начать производство и название выбранного проекта. Нажатие левой кнопки мыши и изображение проекта появляется в рабочем поле.

Рабочее поле представляет из себя две строчки. На первой изображение производимого проекта умножено на количество людей, задействованных на это. Правее изображения человека находятся часы, показывающие время, затрачиваемое на производство одной единицы вооружения. Вторая строчка имеет вид ящика, цифра под которым показывает общее количество произведенного оружия, и правее часы показывают время, оставшееся до производства всей партии. При совмещении курсора и изображения человека появляется надпись [CHAMGE NUMBER OF FACTORY WORKERS, изменить количество фабричных рабочих, с помощью стандартной регулировки устанавливаем нужное нам количество. Чем больше эта цифра, тем быстрее будет идти производство. При совмещении курсора и изображения ящика приводит к появлению надписи [CHAMGE NUMBER OF UNITS IN PRODUCTION RUN], изменить количество производимых единиц оружия, оно тоже стандартно регулируется.

Нехватка полезных ископаемых приводит к остановке производства, поэтому не забывайте накопить нужное их количество. Впрочем, если установить количество производимых единиц на знак бесконечности, то фабрика будет автоматически производить продукцию, пока не кончатся полезные ископаемые.

То, что произведено на фабрике, сразу же численно будет отражено или в окне ПРОВЕРКИ И РЕМОНТА ПОВРЕЖДЕНИЙ, если были произведены ремонтные щиты, или в окнах ИМЕЮЩЕГОСЯ ОРУЖИЯ И СОЗДАНИЯ АРМИИ или ПРОСМОТА ОБОРОНИТЕЛЬНОГО ВООРУЖЕНИЯ И ЕГО УСТАНОВКИ, если было произведено какое-либо оружие.

ПОКОРЕНИЕ ОСТРОВА

Итак, выбрав остров на экране НАЧАЛО ЭПОХИ, приступем к его завоеванию. Для начала осмотримся в секторе, который мы выбрали для нашего замка. Посмотрим, какие полезные ископаемые мы можем добывать и какие проекты можно изучить. Выбрав понравившийся нам проект, выделим людей на его изучение, желательно побольше людей оставить в замке, для их увеличения. Установите быстрое течение времени для быстрейшего изучения проекта. Изучив проект, посмотрим рецепт его изготовления в окне ПРОСМОТРА ГОТОВЫХ ПРОЕКТОВ и постраемся добыть нужное количество полезных ископаемых, необходимых для производства.



Если у вас имеется достаточное количество наступательного оружия, можно попытаться покорить остров. Но неразумно вести бой сразу со всеми, если у вас больше чем один противник, можно попытаться заключить с кем-нибудь союз. Для

этого нужно совместить курсор и изображение щита того, с кем бы вы хотели заключить мир. При этом появится надпись [REQUEST ALLIANCE WITH.....], попытаться заключить союз с, дальше идет имя того, кого вы выбрали. Если неудачно, то ничего не произойдет, если удачно, то один из щитов станет двухцветным, вашего и его цветов. Другой щит будет серого цвета, и он служит для разрыва союза. При совмещении его и курсора появится надпись [BREAK CURRENT ALLIANCE] - разорвать текущий союз. Заключить союз можно и сразу с двумя оппонентами, при этом щит будет состоять из трех цветов. Заключение союза позволяет вам беспрепятственно проходить по землям союзника и объединить ваши армии в борьбе с общим врагом. Следует отметить, что и противники могут сами искать союз с вами, при этом на месте карты острова появится изображение оппонента и под ним два слова [YES] и [NO]. Нажав [YES], вы заключает союз, нажав [NO], отказываетесь. Но захватить остров можно, только уничтожив всех противников, и поэтому как только остается один противник, союз автоматически разрывается, и вы должны добить оставшегося врага. Для этого вам нужно научиться управлять армией.

Армия, созданная в окне ИМЕЮЩЕГОСЯ ОРУЖИЯ И СОЗДАНИЯ АРМИИ и помещенная вами в какой-нибудь сектор, сразу же готова к действиям. На экране сектора она изображена трехмерными человечками, которые хаотически двигаются по экрану. Вы не можете непосредственно управлять боевыми действиями, вы можете только передвигать армию из сектора в сектор, а армия будет автоматически пытаться уничтожить врага. Это передвижение осуществляется перемещением курсора на карту и выбором сектора, в котором находится ваша армия, или непосредственно на экран сектора. При этом появится надпись [REMOVE ARMY FROM SECTOR], увести армию из сектора. После нажатия правой кнопки курсор приобретает вид меча, и этим курсором вы должны указать на карте сектор, куда вы хотите передвинуть армию. Если перемещение возмож появится надпись [PLACE ARNY IN THIS SECTOR] если нет, то этой надписи не будет. Учтите, если ваша армия неоднородна, то есть состоит из различных войск, например, самолеты и пушки, то армия может разделиться, так как самолеты могут перемещаться в любой сектор, а пушки только в соседний по вертикали или горизонтали.

Поместив армию в сектор врага, вы можете видеть напротив щитов вашу и его численность; по уменьшению цифр можно судить о ходе битвы. Можно заметить, что тяжелое оружие играет существенную роль в битве, и наличие у вас чего-либо весомого, такого, как пушки или самолеты, дает большое преимущество, однако маловооруженная, но огромная армия может победить хорошо экипированную, но малочисленную. Если вы видите, что дела у вас складываются не очень хорошо, то можно отступить, действия при этом аналогичны действиям при передвижении армии, единственное отличие в надписи, она имеет вид [WITHDRAW ARMY FROM SECTOR], отступить из этого сектора.

Когда армия вернулась в сектор, в котором находится ваш замок, нужно вернуть ее в замок для того, чтобы численность людей продолжала увеличиваться, в армии она не растет. Для этого нужно на экране сектора навести курсор непосредственно на замок и нажать правую кнопку, появится надпись [RETURN ARMY IN TOWER], вернуть армию в замок, нажатие левой кнопки - и армия вернулась домой, как раз при этом все оставшееся оружие будет иметь численное отображение в окне ИМЕЮЩЕГОСЯ ОРУЖИЯ И СОЗДАНИЯ АРМИИ.

Если вы имеете перевес, то сначала уничтожьте армию противника, находящегося у своего замка, а через некоторое время и сам замок противника, но учтите, что и вы,

и он можете построить в пустом секторе новый замок, поэтому не оставляйте на карте вражеских армий.

Для постройки нового замка нужно поместить армию или даже некоторое количество невооруженных людей в пустой сектор. Пока эти люди будут находится в пустом секторе, в поле управления сектором будет единственная надпись - изображение замка, помноженное на количество людей, находящихся в данном секторе, правее этого стандартные часы. Как только стрелка обежит круг при значении 0, замок построен. Это необходимо для двух вещей: наступающую армию противника легче остановить у стен замка, так как она отвлекается на разрушение замка, и на тот случай, если в исходном замке выработались все полезные ископаемые.

Если армия противника пришла в ваш сектор с замком, срочно выводите всех своих людей в свой сектор и готовьте ремонтные щиты на случай повреждений. Если вы не сможете отстоять свой исходный замок - конец игре, если у вас несколько замков - может быть, не все так и страшно. Стоит не пожалеть времени и ресурсов и установить оборонительное оружие, это даст вам больше шансов отстоять осаждаемый замок. Применяя ремонтные щиты, вы можете непосредственно во время штурма ремонтировать повреждения, и это еще более увеличивает вероятность успеха.

Стоит рассказать о могущественном оружии, которое вы можете получить, достигнув эпохи, дата которой показывает наше время, это атомная бомба. Она управляется так же, как и армия, но ее достаточно одной единицы. С ее помощью вы превращаете сектор врага в радиоактивную пустыню, и доступ в этот сектор прекращается до конца захвата острова. Стоит учесть, что у атомной бомбы имеется ударная волна, и не стоит взрывать замки, находящиеся близко к вашему сектору. К счастью или нет, но существует противоатомная защита. Ее применение вами или вашими противниками дает возможность уничтожить бомбу. Противоатомная защита проходит в разделе оборонительного оружия и устанавливается в обычном порядке. Имея эту защиту, вероятно, придется покорять остров, используя традиционные методы ведения войны.

Комбинируя атаки и защиту, добейтесь уничтожения всех замков противников и всех их армии, в этом случае остров вами захвачен. После этого появится ваше изображение и карта захваченного острова, нажмите левую кнопку мыши, и можно приступать к захвату следующего острова. Если вас постигла неудача, ничего страшного, у вас неограниченное количество попыток. После того как вы захватите все три острова, данная эпоха пройдена, и начинается следующая. Посмотрите и запомните пароль, он вам пригодится, чтобы не начинать каждый раз игру с начала. Учтите, что пароль дается на эпоху, то есть на три острова. Если вы захватили два острова, а третий вам не дался и вы отложили его на завтра, то когда вы введете пароль для этой эпохи, два предыдущих острова придется захватывать заново.

Ну вот, пожалуй, и все, что можно сказать об этой игре. УДАЧИ ВАМ!!!

Информация

Название: MegaloMania
Фирма: Ubi Soft
Год: 1992
Размер архива: 1.1 Mb
Класс: Динамическая Стратегия
Видео: CGA, EGA, VGA
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286



METAL MUTANT ("МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ МУТАНТ")

Эта отлично сделанная, красивая игра сочетает в себе элементы динамического "боевика" с решением умеренно сложных головоломок. Возможно, "Metal Mutant" стал как бы визитной карточкой французской игровой фирмы "Silmarils" и самым удачным ее творением.

Верховная власть на планете Кронокс захвачена безжалостным кибернетическим тираном, Эродом-7. Пока Эрод-7 не натворил еще больших бед и не распространил влияние на близлежащие планеты, решено его уничтожить. Такая задача под силу только совершенной боевой машине, "металлическому мутанту". Уникальная конструкция металлического мутанта позволяет ему произвольно принимать одну из трех запрограммированных форм: человекоподобного киборга, кибер-динозавра и небольшого малоподвижного робота на гусеницах - "танка", несущего приличную огневую мощь. У каждой формы есть свои особенности и свои уникальные функции.

Существующий всего в одном экземпляре металлический мутант десантируется на планету, не обладая всеми заложенными в него возможностями - картриджи с некоторыми его программами были похищены и разбросаны по поверхности Кронокса. Мутанту предстоит собрать картриджи с отсутствующими программами и восстановить все запрограммированные возможности.

Установленные в некоторых местах Кронокса энергетические станции парят над поверхностью планеты и позволяют мутанту периодически подзаряжаться жизненно необходимой энергией. Энергия теряется в сражениях с живыми и металлическими хищниками Кронокса. Кстати, на станциях происходит не только восстановление энергии, но и автоматическая запись состояния игры; в случае гибели вы сможете продолжить игру с момента последней подзарядки выбором пункта "SAVE" в главном меню игры.

Управление довольно несложно и осуществляется с помощью клавиатуры; стрелки на цифровой клавиатуре справа перемещают мутанта и разворачивают его в разные стороны, а любая клавиша **Shift** при нажатии одновременно с этими стрелками выполняет боевые программы, заложенные в машину. Как уже говорилось, в самом начале игры некоторые функции недоступны.

Приведем перечень программ, заложенных в мутанта в начале игры.

Режим "киборг":

Shift-стрелка вверх - прыжок.

Shift-стрелка вверх и вперед - недоступна.

Shift-стрелка вперед - недоступна.

Shift-стрелка вниз и вперед - удар боевой "вилкой".

Shift-стрелка вниз - превращение в кибер-динозавра.

Shift-стрелка вниз и назад - работает только под энергетической станцией, приводит к восстановлению

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

здоровья и записи игры.

Shift-стрелка назад - шаг назад.

Shift-стрелка назад и вверх - недоступна.

Режим "кибер-динозавр":

Shift-стрелка вверх - выстрел из огнемета в пасти.

Shift-стрелка вверх и вперед - недоступна.

Shift-стрелка вперед - укус по нижнему уровню.

Shift-стрелка вниз и вперед - недоступна.

Shift-стрелка вниз - превращение в танк.

Shift-стрелка вниз и назад - выстрел из огнемета в хвосте.

Shift-стрелка назад - шаг назад.

Shift-стрелка назад и вверх - недоступна.

Режим "танк":

Shift-стрелка вверх - выстрел вверх.

Shift-стрелка вверх и вперед - выстрел вверх и вперед.

Shift-стрелка вперед - выстрел вперед.

Shift-стрелка вниз и вперед - недоступна.

Shift-стрелка вниз - превращение в киборга.

Shift-стрелка вниз и назад - недоступна.

Shift-стрелка назад - отъезд на небольшое расстояние назад.

Shift-стрелка назад и вверх - разворот и выстрел назад и вверх.

Кроме того, есть возможность превращаться в разные формы с помощью клавиш:

F1 - киборг.

F2 - кибер-динозавр.

F3 - танк.

Металлический мутант находится на поверхности Кронокса и ждет ваших приказаний. Довольно продолжительное время ему предстоит идти направо, чтобы из джунглей добраться до захваченного ордами Эрода-7 научного комплекса. На следующий экран направо мутант может попасть лишь после того, как будет ликвидирована вся нечисть на предыдущем экране. Буквально через один экран от начала мутант найдет картридж с программой "боевой топор" (режим "киборг", клавиша **Shift-стрелка вперед**). Боевая секира отлично действует против крылатых хищников-"громло". С мелкими водными тварями следует бороться в режиме кибер-динозавра, кусая их зубами и поджаривая из хвостового огнемета.

До первой станции подзарядки добраться нетрудно, не забудьте встать под ней, перейти в режим киборга и подзарядиться.

На следующем экране под жалкой лужицей скрывается бездонная пропасть, не забудьте перепрыгнуть ее в режиме киборга. Чуть дальше лежит картридж с энергетическим оружием (режим киборга, клавиша **Shift-стрелка вперед и вверх**). Это оружие поражает всех врагов на экране - если киборг успеет накопить полную мощность разряда и никто не ранит его во время зарядки.



Дальше все пока идет довольно прямолинейно; мутант неумолимо двигается сквозь джунгли, расправляясь с превосходящими силами противника. Там, где вы столкнетесь с роями хищных ос, не забывайте сбивать выстрелами осиные гнезда, иначе осы вылетят снова. В одном из осиных гнезд лежит картридж с "магнитным захватом" (режим киборга, клавиша **Shift-стрелка назад и вверх**). Захват пригодится вам очень скоро, когда вы столкнетесь с болотом, через которое не перепрыгнуть. Тактика проста: прыгайте с края, и, пока киборг погружается в трясину, отстреливайте магнитный захват - он зацепится за перекладину и вытащит вас из болота.

Вот и следующая станция подзарядки. Восстановите потраченные силы и идите дальше.

Плавающей в воде рептилии надо прыгнуть на спину, а потом - на следующем экране со спины перепрыгнуть на металлический помост. Вся эта акробатика требует некоторого навыка, но ничего сложного здесь нет. Идите дальше; охранных роботов лучше всего крушить в режиме танка. Когда вы доберетесь до развилки на два пути, верхний и нижний, идите по верхнему на следующий экран. Там несет караульную службу робот с ракетной установкой. На киборга и кибер-динозавра он внимания не обратит, а вот в танк выстрелит смертоносной ракетой. Чтобы справиться с ним, подождите в режиме киборга или кибер-динозавра, пока он повернется спиной к вам, превращайтесь в танк и расстреливайте робота. Из останков взорвавшегося робота выпадает картридж с программой запуска ракет (режим танк, клавиша **Shift-стрелка вперед и вниз**). Подберите его и вернитесь на экране левее, чтобы спуститься вниз и опять идти направо, уже по нижней дороге. Вход в комплекс охраняет автоматическая пушка, разнесите ее ракетой, которую вы только что заполучили. В зияющую дыру в двери металлический мутант входит в комплекс...

Для справки: комплекс в настоящее время захвачен роботом POL-4. Он практически непобедим - во всяком случае, в настоящий момент, поэтому желательно обзавестить средством, оповещающим вас о местонахождении POL-4. Идите направо, прыгая через установки с лазерными лучами; у компьютерного терминала задержитесь. Вызовите режим чтения заложенных в память программ и прочитайте программу на картридже Z-21. Эта программа приводит в действие радар и указывает, на каком этаже комплекса находится POL-4 (режим танк, клавиша **Shift-стрелка назад и вниз**).

Наконец, вы попадаете в лифт на первом этаже комплекса. Лифт позволит вам кататься между пятью этажами, причем отсчет начинается с нулевого (перемещение лифта осуществляется стрелками вверх и вниз). Перед тем, как идти на какой-либо этаж, не забудьте проверить, где находится POL-4. Если он на том этаже, куда вы собрались, лучше покатайтесь на лифте вверх-вниз, поскольку встречи с POL-4 пока заканчиваются трагически для мутанта.

Дальше вы можете действовать по-разному, но мы можем предложить следующую последовательность действий.

Убедившись, что POL-4 не находится на первом этаже, идите из лифта направо, на первый этаж. Избегайте лазерных лучей, здоровья вам сейчас понадобится как можно больше! Когда забьете робота и доберетесь до двери с автоматической пушкой, взорвите дверь ракетой. Дальше пройдите на экран направо, встаньте под свисающим с потолка сооружением, и, приняв форму танка, выстрелите вертикально вверх, прямо в замок. Створки щита откроются; примите форму киборга и выпустите вверх магнитный захват. Он втянет вас прямо в кишащую смертносной нечистью пещеру.

Никаких особых рекомендаций здесь давать не приходится, уповать остается лишь на хорошую реакцию и сообразительность (с пауками нужно воевать кибер-динозавром, а летающими тварей расстреливать танком, как ракетами, так и пушкой). Вообще, пройти пещеру довольно сложно, но без этого дальше делать нечего, так что запаситесь терпением. Там, где надо подняться вверх, пользуйтесь магнитным захватом, причем иногда вам придется становиться танком и отъезжать назад или вперед на небольшое расстояние, так как шаг киборга слишком велик, а положение нужно установить очень точно. Под самый конец туннеля вы обнаружите, что вам никак не удается подняться вверх, поскольку невозможно зафиксировать на потолке захват. Необходимо захват выпускать, повернувшись "лицом" налево, чтобы оказаться на небольшом уступе наверху пещеры. Через какой-то момент после подъема к вам выбежит целая стая пауков, поэтому не теряйте времени, прыгайте черех дыру и бегите направо (хотя пауки и не истреблены, вас пустят дальше).

Дорогу преградила стена! Примите форму танка, взорвите стену ракетой и тут же открывайте пальбу из пушки, так как из стены вылезет стая летающих вампиров. Ведите огонь, пока все твари не будут уничтожены.

Добраться до расположенной неподалеку энергетической станции остается плевым делом, однако соблюдайте осторожность и не свалитесь в пропасть, а то все старания окажутся напрасными. Потом опять идите направо.

Усилия металлического мутанта по прохождению пещеры увенчались успехом: он добрался до очередного информационного терминала! С этого терминала вы сможете заложить в мутанта программу использования "киберстикса", железной радиоуправляемой мухи, способной забираться в самые недоступные места (режим кибер-динозавр, клавиша **Shift-стрелка назад и вверх**). Экраном правее расположен телепортатор; встаньте под ним и нажмите клавишу **Shift**. Вы окажетесь в знакомом лифте!

На втором этаже комплекса вы можете побывать просто так, для своего удовольствия. Информационный терминал в конце второго этажа выдаст вам различную информацию о планете Кронокс для сдачи экзамена в недалеком будущем. Вам это, в общем-то, незачем (вы и так получите шпаргалку).

Идите на третий этаж. Вскоре вы увидите два смертоносных лазера, бьющих из двери. Примите форму кибер динозавра и воспользуйтесь мухой-киберстиксом, направьте ее к выключателю между лазерами. Когда проныра-киберстикс отключит лазеры, идите направо для сдачи экзамена на информационном терминале.

Вам будет задано шесть вопросов. Чтобы вы не мучились, приводим порядковые номера правильных ответов:

3-2-1-2-1 1

За успешно сданный экзамен вы получите новую, записанную в память мутанта программу - "энергетический щит" (режим кибер-динозавр, клавиша **Shift- стрелка вперед и вниз**). Энергетический щит непроницаем для убийственных бумерангов, метаемых роботом POL-4.

Но... одной лишь защитой POL-4 не уничтожишь. Езжайте на четвертый этаж. Здесь вы сможете восстановить силы на энергетической станции перед опасным путешествием направо. Самым сложным, наверное, будет перемещение парящей над пропастью антигравитационной площадки так, чтобы не попасть под лазерный луч (перемещение осуществляется клавишами **Shift-стрелка вправо**, причем нужно



на короткое время отпускать клавиши, чтобы площадка не взлетала слишком высоко). Ваше путешествие приведет вас к очередному информационному терминалу, на котором устанавливаются важные параметры жизнедеятельности комплекса. Единственное, что вам нужно привести в действие "комнату- желудок" (SALLE-ESTOMAC = ON). Идите в телепортатор справа и клавишей **Shift** перемещайтесь в лифт.

Спуститесь на нулевой этаж и в форме кибер динозавра идите НАЛЕВО, в "комнату-желудок". Вас там уже ждет POL-4. Немедленно устанавливайте защиту, тупой POL-4 станет безуспешно обстреливать вас своими бумерангами. Выпустите киберстикса (защита при этом остается) и нажмите киберстиксом на небольшой рычаг наверху слева. "Комната-желудок" пришла в действие! Хрум, хрум, хрум... С POL-4 покончено. На голову внимания не обращайте, с сувенирами возиться нет времени.

Теперь на том же нулевом этаже идите направо, к терминалу, открывающему доступ в подземелья. На терминале вы должны ввести пароль, взятый из документации к игре (проверка легальности копии). Некоторые из паролей таковы:

2 4 FORMS, 1 10 PUZZLES, 3 7 ROPES, 8 1 MACHINES,

3 9 ARCADE, 3 2 PLANET, 4 4 AN, 3 1 IS

Обратите внимание на появляющиеся буквы и введите именно то, что нужно - на французской клавиатуре часть букв расположена немного иначе.

После успешного ввода пароля вы получаете право войти в залитые мрачным багровым светом подземелья Кронокса, вход на них вы найдете, если спуститесь на лифте ниже нулевого этажа. Эрод-7 все ближе, и враги становятся все опаснее.

Обратите внимание на небольшой рычажок в левом верхнем углу одного из экранов подземелья. Примите форму кибер-динозавра, выпустите киберстикса и нажмите на рычажок. Из потолка вывалится картридж с программой "биогипнотических глаз" (режим кибер-динозавр, клавиша **Shift-стрелка вверх и вперед**). Гипнотическим взглядом вы сможете расправиться с агрессивным летающим чайником, который вам предстоит "перегипнотизировать". Борьба с прочими врагами на пути к следующей энергетической станции ничего интересного не представляет, хотя справиться с ними куда сложнее, чем раньше. Прочие препятствия на экранах тривиально преодолеваются с помощью магнитного захвата и прыжков.

Чтобы справиться с маленькой, но опасной ракетной установкой на полу, примите форму кибер-динозавра и включите защитное поле. Когда будет выпущена очередная ракета, сделайте шаг вперед и снова немедленно включите поле. Так вы постепенно подберетесь к самой установке, а она разлетится от одного укуса металлических челюстей.

На следующем экране запрыгните на платформу в центре, примите форму кибер-динозавра и киберстиксом нажмите на рычаг в левом верхнем углу.

Металлический мутант проходит конвейер и... превращается в консервную банку на ножках! Некоторое время от хищного консервного ножа приходится спасаться бегством. Наконец, через несколько секунд прежняя форма восстановлена, прикончите ножик и идите дальше.

Со следующего конвейера вы можете по трубам подниматься на три этажа. Учтите, что здесь вам придется довольно жарко, и с первого раза может не получиться.

Идея состоит в том, что за конвейером дорогу перегораживает металлическая плита, ее нужно поднять силой пара и освободить проход. На третьем уровне установлено два резервуара, один с паром, а другой - со смертоносным газом. Манипулируя вентилями, вы должны перекрыть путь газу и провести пар к плите. Над открытым вентилем светится белый индикатор, над закрытым - нет. Чтобы вам не нужно было рисовать схемы труб и ломать голову:

3 уровень - левый вентиль закрыт, правый открыт.

2 уровень - оба вентиля закрыты.

1 уровень - левый вентиль закрыт, правый открыт (этот вентиль можно трогать только после того, как справитесь с задачей на 2 и 3 уровнях, иначе мутант погибнет).

базовый уровень - левый вентиль открыт, правый закрыт.

Наиболее сложной проблемой обычно оказывается робот с железным хлыстом (первый уровень). Забивается он в режиме киборга, причем главное - наносить удары как можно быстрее, один за другим. Всего на него требуется около дюжины ударов.

После того, как все вентили встанут на свои места, подойдите к плите, и она поднимется!

Чтобы пройти следующий экран, потребуется немало терпения. Рычажок, поднимающий плиту и открывающий проход, расположен с другого конца извилистой трубы. Примите форму кибер-динозавра и запустите в трубу киберстикса. Вслепую проведите его по трубе так, чтобы он вылетел с другого конца, и нажмите на рычажок. Под поднявшейся плитой может проехать танк.

Если каждый новый рычажок возбуждает у вас интерес, то учтите: рычажок на следующем экране - это "прикол". Поставьте мутанта на треугольник в полу и киберстиксом нажмите на рычажок, с потолка на кибер-динозавра свалится... ослиная маска с длинными ушами! Не обращайте внимания на маску и идите дальше.

Путь через очередную плиту вы сможете пробить ракетами в режиме танка.

Телепортатор, находящийся в конце подземелья, переносит мутанта в новое место. Появившийся голографический образ ученого, создавшего Эрода-7, сообщает, что путь к Эроду лежит через пять пирамид, наполненных изощренными ловушками и мощной стражей. Металлический мутант страха не ведает, поэтому он смело идет вперед.

Первое испытание, которое вас ожидает, проверит ваш музыкальный слух. Подойдите к музыкальному инструменту и внимательно прослушайте простенькую мелодию из пяти нот. Потом попробуйте воспроизвести ее на клавиатуре (перемещение между клавишами - стрелки, нажатие клавиши - **Space**). Если вы ошибетесь, то наказанием будет потеря части здоровья, и так далее - пока мелодия не будет сыграна верно. К счастью, мелодия остается одной и той же для всех попыток.

Дальше вас встретит противный робот с алебардой. Киборг разносит его четырьмя ударами "боевого топора", но эти четыре удара еще нужно нанести...

Телепортатор перенесет вас в следующую пирамиду, и здесь вам предстоит сразиться со своим двойником. Фокус прост: быстро меняйте форму до тех пор, пока вам не удастся оказаться в форме танка, а ваш противник останется киборгом или кибер-динозавром. Возможно, придется попотеть, нажимая кнопки, но зато потом достаточно расстрелять двойника из пушки (он ничего не сможет сделать в ответ).



Когда вы одолеете двойника, то на экран справа входите в форме кибердинозавра и СРАЗУ ставьте защитное поле! Ваш противник палит в вас очередями и тратит небольшое время на перезарядку. В этот момент вы должны успеть сделать шаг вперед и снова включить защитное поле. Так продолжается, пока вы не доберетесь до врага. В один из ближайших перерывов в стрельбе примите форму киборга и прикончите его одним ударом топора.

Вы прошли еще одну пирамиду! Но в следующей вас ждет весьма впечатляющий громадный монстр, обладающий различными способами отнимать у вас энергию. Примите форму динозавра и в защитном поле выждите момент, когда монстр на короткое время прекратит стрельбу. Превращайтесь в танк и из пушки уничтожьте установленную у него в ноге ракетную установку. Чтобы расправиться с прочими частями тела, вам придется в режиме киборга подойти к монстру вплотную, топором разрушить вторую ракетницу, превратиться в танк и выстрелами из пушки вверх и вперед поразить пульсирующее красным светом сердце монстра. Противник на следующем экране убивается без особых ухищрений ударами топора в режиме киборга.

В следующей пирамиде вы встретитесь с пакостником-духом, который так и норовит исподтишка пнуть мутанта и испариться, возникнув в другом месте. Духа легче всего прикончить, стреляя в него в режиме танка; необходимо пять-шесть попаданий.

Дальше дорогу вам преградит робот-"гипнотизер". Как нетрудно понять, ваша задача - перегипнотизировать его взглядом в режиме кибер-динозавра.

Вот и последняя перед Эродом-7 энергетическая станция. Приготовьтесь к последнему противостоянию!

С личным телохранителем Эрода-7 можно справиться, если подходить к нему в режиме кибер-динозавра и прикрываться на каждом шагу защитным полем, пережидая убийственный ракетный залп. Когда подойдете к нему совсем близко, превратитесь в киборга и поразите его энергетическим разрядом.

Картридж, который болтается под потолком в пузыре, можно сбить выстрелом в режиме танка. Этот картридж ускорит превращения металлического мутанта во время боя с Эродом-7 и применение им своих боевых программ.

Еще один экран направо - вот он, ваш противник! Победить его вы сможете исключительно за счет быстрой реакции и хорошего владения управлением мутанта. На небольшом красном экране Эрод-7 будет показывать условные знаки разных боевых программ, а ваша задача - быстро исполнить то, что он требует. В случае удачи красная жилка на корпусе Эрода продвинется чуть ближе к его гибели, а в случае неудачи спасения нет - ракета разнесет мутанта в клочки.

Концовка несколько неожиданна, но зато очень оригинальна - не будем портить вам удовольствие ее пересказом.

Информация

Название: Metal Mutant
("Металлический Мутант")
Фирма: Silmarils
Год: 1990
Размер архива: 413 Kb
Класс: Динамика, Логика
Видео: CGA, EGA, VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

MOON STONE ("ЛУННЫЙ КАМЕНЬ")

Четыре рыцаря, избранные друидами, отправляются в поиски Лунного Камня. Только самый достойный из них сможет овладеть им. Обладатель камня будет увековечен в памяти поколений. Первый рыцарь начинает свой путь из страны степей, второй из страны лесов, третий живет в стране болот и последний - выходец из гор. В каждой стране, среди руин древних храмов находится ключ. Тот, кто соберет все четыре ключа, сможет попасть в волшебную долину, в которой хранится камень. Но, чтобы заполучить его, герою нужно сразиться с Хранителем. Только после этого рыцарь получит предмет своих стремлений.

Лунный камень - активная игра, с элементами RPG. В ней может участвовать до четырех человек. Каждый играющий выбирает своего рыцаря. Первый ход начинается из деревни. На карте расположены различные объекты: руины, два города, башня колдуна, каменный круг. В центре карты расположена волшебная долина. За один ход рыцарь может пройти определенное расстояние. Для того, чтобы зайти в руину или город, нужно придвинуть фигурку рыцаря в нужное место (появится мерцающий контур) и нажать **Enter**. Скорость передвижения варьирует в зависимости от изменения ландшафта. В густых лесах, в болотах и в горах рыцари передвигаются медленней.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Каждый рыцарь имеет три основные характеристики:

СИЛА - рыцарь, обладающий большей силой, легче убивает противника.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ - лучшее телосложение позволяет выносить большее количество ранений.

ЛОВКОСТЬ - более ловкий рыцарь быстрее перемещается и сражается.

В начале все характеристики равны 1. С течением игры рыцарь приобретает опыт. За очистку одной руины от охранников он приобретает 1 единицу опыта. Накопив 3 ед., вы можете увеличить любую характеристику на 1.

По мере увеличения характеристик вам предстоит сражаться с более сильными противниками в руинах.

РУИНЫ

В руинах находятся разные полезные магические предметы. Для того, чтобы получить их, нужно убить монстров охранников. Если вы убили всех монстров, то вы сможете взять найденные вещи. В противном случае вам придется биться с ними еще раз. Заметим, что количество охранников убывает по мере их уничтожения и затем не возобновляется, то есть любой зашедший в руины рыцарь столкнется с меньшим количеством противников, если вы до этого убили часть монстров и погибли. После того, как все охранники убиты и ВСЕ предметы взяты, руины исчезают с карты.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★



ГОРОДА

В каждом из двух городов есть:

- таверна, в ней вы можете попробовать приумножить ваш капитал.
- лекарь, он восстановит ваше здоровье за 10 и более монет.
- торговец, продает доспехи и мечи.

В городе **Highwood** вы можете зайти в церковь (high temple), где продаются и покупаются магические предметы. В городе **Waterdeep** мистик за некоторое количество золота попытается отправить вас в космос, после чего у вас могут повыситься характеристики.

Stonehenge - здесь вы можете получить дополнительную жизнь в обмен на любой магический предмет.

БАШНЯ КОЛДУНА

Колдун может увеличить ваши характеристики, подарить вам магические предметы или золото. Однако не злоупотребляйте гостеприимством мага, он также может превратить рыцаря в жабу (на несколько ходов).

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Amulet of Wyrm - существенно облегчает битву с драконом.

Scroll of Wyrm - позволяет насылать дракона на соперника.

Scroll of Protection - позволяет избежать нападения соперника.

Scroll of Hawk - телепортирует в любое место на карте.

Scroll of Haste - ускоряет передвижение.

Scroll of Aquisition - позволяет украсть любую вещь у соперников.

Sphere of Seeing - показывает содержимое любой из руин.

Ring of Protection - усиливает зашиту от ударов.

ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ?

- найти все четыре ключа (при необходимости отобрать их у других рыцарей). Если ключ исчезает (обычно после неудачного сражения в руинах), то для того, чтобы получить его обратно, нужно убить дракона (все потерянные ключи у него).

- убить Хранителя в волшебной долине и взять Лунный камень.

- во время полнолуния зайти в Stonehenge.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

	вверх	вниз	влево	вправо	удар
1-ый	**8**	**2**	**4**	**6**	**Enter** (или соответств. стрелки)
2-ой	**w**	**x**	**a**	**d**	**Tab**

Для различных ударов нажимаете совместно клавишу удара и направления: для метания: вверх + влево, если стоите слева, и наоборот + удар.

В течение хода клавишей **Space** можно вызвать окно статистики. В этом окне можно использовать магические свитки или обменять единицы опыта.

ВЕДЕНИЕ БОЯ

Для начинающего рыцаря многие чудовища могут показаться чрезмерно сильными. Действительно, даже единственный удар некоторых монстров может оказаться смертельным. Однако, если заметить слабые стороны врагов, то вы не только сможете побеждать, но и не терять при этом здоровье.

Некоторые уловки

Общая тактика. Верная тактика против массивных монстров и единственно возможная против копьеносцов и других воинов - это тактика удар-уклонение. Схема борьбы: подождать, пока монстр подойдет, и попытаться нанести удар как можно раньше, а затем быстро отойти в сторону и снова ждать.

При появлении больших монстров опасно стоять на месте, так как они могут раздавить, затянуть в землю и пр.

Степной лев. Нетрудно догадаться, что нужно встать лицом ко льву и начать удар раньше, чтобы успеть размахнуться мечом. Чтобы лев не смог убежать, нужно удерживать клавишу удара.

Лесные ежи. Все, что нужно делать, это стоять на месте и отбиваться прямым ударом и ударом с разворота. Важно не заходить под хвост, свисающий с дерева.

Дракон. Очень сильный противник, на него следует нападать только после того, как вы наберете несколько змеиных амулетов, купите лучший меч и доспехи и значительно улучшите свои характеристики. Во время боя нужно пытаться подойти к дракону на такое расстояние, чтобы он не мог вытянуть шею, но также не подходить очень близко, иначе он вас сразу проглотит.

Информация

Название: Moon Stone ("Лунный Камень")
Фирма: MindScape International
Год: 1992
Размер архива: 2.0 Mb
Класс: Динамика, Ролевая
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1-4
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

MORTAL KOMBAT ("СМЕРТЕЛЬНЫЙ ПОЕДИНОК")

В Америке сейчас некоторые государственные мужи-сенаторы заговорили о проблемах насилия в видеоиграх, и как пример жестокой игры приводят именно "Mortal Kombat". Согласно их логике, наигравшись в "Mortal Kombat", вы немедленно отправитесь на улицу убивать прохожих садистскими методами. Логика здесь не очень ясна - например, в Японии, где видеоигры отличаются особой жестокостью, уровень преступности ниже, чем в Америке. А пока что на эти выступления реагируют вяло - правда, появилась "бескровная" версия игры; точнее, кровь осталась, но она почему-то белого цвета (скорее всего, это должно изображать холодный пот). А мы с вами дальше будем говорить об обычной, "кровавой" версии игры.



"Mortal Kombat" существует во многих версиях - на всех основных игровых приставках

и компьютерах, на игровых автоматах... Причины популярности кроются в крупных и реалистичных оцифрованных изображениях бойцов, снятых видеокамерой. До этого не было игры, где соперники были бы высотой почти в половину экрана. Действие происходит на фоне восточной экзотики, красочные задние планы сильно украшают игру. Очень качественно выполнено звуковое оформление, в особенности оцифрованный голос и звуковые эффекты в поединках.

Если игрок один, то он играет против компьютерных противников и участвует в турнире. Если игроков двое, то они просто сражаются между собой, выбирая бойцов по своему вкусу. Как развлечение для двух игроков "Mortal Kombat" не имеет себе равных среди всех игр с единоборствами. Противник-человек куда хитрее, опаснее, непредсказуемее и коварнее компьютера. Поэтому непременно попробуйте посоревноваться со своими знакомыми!

Теперь о сюжете. В крепости на острове колдуна Шан Цуна проводится турнир с участием сильнейших представителей боевых искусств мира. Победитель получает титул Верховного Мастера Боя и... право пожить еще немного. Бои ведутся до смертельного исхода.

После сражения со всеми соперниками необходимо пройти три боя на выносливость - победить двух соперников без передышки и восстановления здоровья. Тех, кто способен на это, ждет сюрприз - поединок с Горо, четырехруким драконочеловеком. Видимо, это самое серьезное испытание для бойца; если же и Горо окажется вам по зубам - сразитесь с самим Шан Цуном. На арену выходит дряхлый старичок, который вдруг начинает поражать вас огненными разрядами и превращаться в разных бойцов, включая Горо.

Игра ведется на клавиатуре или джойстиком. Все описанное ниже относится к игре на клавиатуре, приемы для джойстика аналогичны. При участии в игре двух игроков они сражаются между собой.

Арсенал основных приемов игроков примерно одинаков - стрелки направления и пять кнопок (два удара руками, два удара ногами, блок) в разных сочетаниях позволяют проводить удары руками, ногами, коленями, локтями и даже головами, подсечки, прыжки... Однако у разных бойцов из-за разной длины рук и ног могут отличаться расстояния поражения.

Конечно, сверхчеловеческие способности Горо и Шан Цуна заставляют бойцов искать свои способы боя, тоже выходящие за пределы человеческих возможностей. Одни поражают противника звуковыми или электрическими импульсами, другие овладевают способами почти мгновенного перемещения в пространстве... Все эти "специальные" приемы требуют хорошей координации движений от игрока, поскольку приходится быстро нажимать до 4 клавиш!

Для победы в бою необходимо выиграть два раунда из трех. Толпа начинает реветь "Прикончи его!", имея в виду поверженного соперника, и тогда высший шик заключается в проведении добивания - это хитроумная комбинация клавиш принесет вам дополнительные призовые очки и массу острых ощущений. Через каждые три боя игроки могут попробовать свои силы в тамэсивари, проверке силы на ломании твердых предметов. Вам поочередно будет предложено сломать доски, камень, железную наковальню,

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★★

рубиновый кристалл и алмазную плиту. Когда на экране появится изображение вашего бойца перед ломаемым предметом, надлежит нанести быстрый и сильный удар ребром ладони по клавиатуре (это шутка, не торопитесь! Если вы еще не сделали этого - то надо нарастить свою силу до контрольной полоски одновременным быстрым нажатием клавиш нижних ударов рукой или ногой, после чего нанести удар клавишей Блок).

В игре нет жестко заданных клавиш управления - игроки могут задать те клавиши, которые им более удобны, или воспользоваться джойстиком. Кроме управляющих клавиш, есть и вспомогательные:

Alt+P - пауза (для продолжения следует снова нажать Alt+P).

Alt+Q - выход в DOS.

Esc - прекратить бой и выйти в режим выбора бойцов.

Условия турнира, казалось бы, не слишком привлекательны, но у каждого из семерых бойцов есть свои причины для участия в нем.

ЛЮ КАНГ - шаолиньский монах-рыбак, мастерски владеющий приемами кун-фу, член сверхсекретного общества "Белого Лотоса". Единственная причина для его участия в турнире - необходимость уничтожения злого Шан Цуна, заправляющего турниром. Пластичен и очень быстр самый сильный прием - трудно отражаемый удар ногой в прыжке. У побежденного противника Лю Канг сносит голову изощренным ударом-"вертушкой".

Выстрел - Вперед, Вперед, Верхний удар рукой.

Мгновенный удар ногой в прыжке - Вперед, Вперед, Верхний удар ногой.

Добивание - Вперед, Вниз, Назад, Вверх.

САБЗИРО - китаец-ниндзя, наемный убийца. За уничтожение Шан Цуна один из богатых врагов колдуна пообещал громадную сумму денег. Умеет замораживать противника разрядом холода, чтобы потом подойти и не спеша провести удар. Кроме того, неожиданным подкатом издалека может опрокинуть на землю застигнутого врасплох соперника. Тот, кто пострадает от этих хитроумных ударов, рискует лишиться головы с частью позвоночника, которые Сабзиро лихо оторвет руками.

Замораживание - Вниз, Вперед, Нижний удар рукой.

Подкат - Вниз держать, Блок держать, Нижний удар рукой держать, Нижний удар ногой держать.

Добивание - (вблизи от жертвы) Вперед, Вниз, Вперед, Верхний удар рукой.

СКОРПИОН - принявший телесную форму призрак ниндзя, убитого Сабзиро, ненавидит последнего и мечтает отомстить. Умело пользуется гарпуном, привязанным к веревке, а также способен возникать за спиной у противника. Выигрывая бой, Скорпион срывает с головы маску, обнажая оскаленный череп, и струей пламени изо рта сжигает поверженного соперника.

Гарпун - Назад, Назад, Нижний удар рукой.

Прыжок за спину противнику - Назад, Вниз, Верхний удар рукой.

Добивание - (примерно в 5 см от жертвы) Блок держать, Вверх, Вверх.



РАЙДЕН - бог грома, получивший личное приглашение на турнир от Шан Цуна. Хотя Райден был вынужден принять обычную, смертную форму, он сохранил способность поражать противника электрическими разрядами и летать по воздуху.

Добивает разрядом электричества, от которого голова соперника взрывается!

Торпеда - Назад, Назад, Вперед.

Телепортация - Вниз, Вниз, Вверх

Молния - Вниз, Вперед, Нижний удар рукой.

Добивание - (вблизи от жертвы) Вперед, Назад, Назад, Назад, Верхний удар рукой.

ДЖОННИ КЕЙДЖ - кикбоксер и кинозвезда в одном лице (первоначально на его роль в игре планировался сам Жан-Клод Ван-Дамм, но потом какие-то проблемы не дали ему участвовать, и в игре выступил другой актер). Тренировался у самых видных бойцов мира и теперь полагает, что победа над Шан Цуном принесет ему дополнительную славу; впрочем, он не подозревал, что проиграть турнир и остаться в живых невозможно. Хитрая техника ускоренного "фазового" удара ногой заставляет его врагов держаться все время начеку. Также Джонни владеет изощренной техникой болезненного удара рукой в пах со "шпагата". Добивает противника, начисто снося ему голову мощным апперкотом.

"Фазовый" удар ногой - Назад, Вперед, Нижний удар ногой.

Выстрел - Назад, Вперед, Нижний удар рукой.

Удар в пах со "шпагата" - (вблизи от жертвы) Вниз держать, Блок держать, Нижний удар рукой.

Добивание (вблизи от жертвы) - Вперед, Вперед, Вперед, Верхний удар рукой.

КАНО - преступник, член подпольного общества "Черного дракона". Планирует взять турнир под свой контроль и получать от этого громадную прибыль. В бою пользуется метательными ножами и ударом всем корпусом в прыжке. У побежденного соперника Кано вырывает из груди сердце.

Удар всем телом- Вперед, Вниз, Назад, Вверх.

Выстрел - Блок держать, Назад, Вперед

Добивание (вблизи от жертвы) Назад, Вниз, Нижний удар рукой.

СОНЯ - единственная женщина, участвуующая в турнире; сержант американского спецподразделения, владеет приемами рукопашного боя. Женское равноправие отстаивает с помощью коварного захвата "ножниц" и хитроумного полета по воздуху, в результате которого часто оказывается за спиной у соперника. На острове Шан Цуна оказалась, в общем, по недоразумению - преследуя до острова Кано и его преступную группу, попала в засаду. Воздушный поцелуй, который Соня дарит побежденному противнику, буквально испепеляет беднягу...

Захват ногами - Вниз держать, Блок держать, Нижний удар рукой держать, Нижний удар ногой держать.

Выстрел - Назад, Назад, Нижний удар рукой.

Полет в воздухе - Вперед, Назад, Верхний удар рукой.

Добивание - (вблизи от жертвы) Вперед, Вперед, Назад, Назад, Блок.

Информация

Название: Mortal Kombat ("Смертельный Поединок")
Фирма: Acclaim
Год: 1993
Размер архива: 3.2 Mb
Класс: Динамика
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1-2
Игра: на одной машине
Минимум ОЗУ: 4 MB
Процессор: 386

NOVA - 9: DRAXON'S REVENGE ("НОВАЯ - 9: ОТМЩЕНИЕ ДРАКСОНА")



Может, вы успешно завершили игру "Stellar - 7" и победили армады пришельцев с Арктура под руководством Лорда Драксона? Тогда вы, конечно, помните, что судьбу земной цивилизации решило применение шедевра земной технологии, наземной боевой машины "Ворон". Супертанк, как нож сквозь масло, прошел сквозь несколько звездных систем и сокрушил пришельцев во главе с самим Драксоном. В начале "Nova - 9" выясняется, что Драксон жив и он не оставил честолюбивых мыслей о захвате Земли. На дальней планете он отстроил новый флот вторжения и готовится к новому походу. Похоже, вам снова придется вступать в бой.

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★
Оригинальность	★★★★
Концепция	★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★

В общем и целом "Nova - 9" относится к категории аркадных игр, а не имитаторов. Управление супертанком упрощено до предела, фактически все сводится только к перемещениям и стрельбе. Изображения врагов синтезированы из многогранников и несколько условны, но за счет этого достигается основательный выигрыш по скорости. Клавиши со стрелками перемещают танк и позволяют совершать развороты вокруг оси, а клавиша **Space** позволяет применить выбранное оружие. Список видов оружия не остается постоянным; успешно собирая энергетические модули на уровнях, можно получить новое оружие и оснащение. Чтобы применить специальное оружие или оснащение, нажмите клавишу **Enter** и клавишами со стрелками выберите условный знак оружия.

Информация

Название: Nova-9: Draxon's Revenge ("Новая-9: отмщение Драксона")
Фирма: Dynamix
Год: 1991
Размер архива: 3.2 Mb
Класс: Динамика Симулятор
Видео: VGA
Управление: Клавиатура, Джойстик
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

NUCLEAR WAR ("ЯДЕРНАЯ ВОЙНА")

Прогнозы на начало третьей мировой войны, слава богу, до сих пор не сбылись, но уникальную возможность почувствовать на своей шкуре, что это такое могло бы быть, дает игровая программа "NUCLEAR WAR" фирмы NEW WORLD COMPUTING, INC. Действие происходит на выдуманной планете, впрочем, похожей на Землю, на пяти материках, на каждом материке пять городов. Вам принадлежит материк, расположенный в центре, противникам - остальные четыре. Противниками являются известные политические деятели, с слегка измененными фамилиями. Начав игру,

вы начинаете поливать друг друга дождем из ядерных бомб различной мощности, жители городов гибнут миллионами, на месте городов образуются радиоактивные воронки, словом, воплощенный конец света. В конце концов победит тот, кто превратит всех своих противников в радиоактивную пыль и сохранит как можно больше своих людей. Имена победивших и количество сохраненного ими народу заносится в список рекордов и придает игре огромный соревновательный интерес.

НАЧАЛО ИГРЫ

При запуске программы появляется название NUCLEAR WAR, нарисованное большими буквами, и десять окон с изображением ваших будущих противников, из них можно выбрать четырех. Происходит это после нажатия на изображение требуемого конкурента, при этом в верхнем левом углу окна с его изображением появляется желтая круглая рожица. Отмена выбранного кандидата производится тем же способом, и рожица исчезает. После выбора противников следует передвинуть курсор в область, образованную буквами NUCLEAR WAR, и нажать левую кнопку мыши, игра началась, и после небольшой паузы появится рабочий экран. Если вы выбрали меньше четырех оппонентов или вообще не выбирали, то программа автоматически подберет вам противников случайным образом.

РАБОЧИЙ ЭКРАН

Рабочий экран служит для выбора варианта вашего действия в данном ходу. Он состоит из следующих частей: в центре экрана ЦЕНТРАЛЬНОЕ ОКНО, по углам четыре ОКНА ПРОТИВНИКА, у левой границы экрана два окна, ОКНО РАКЕТНЫХ НОСИТЕЛЕЙ (MISSILE) и ОКНО ЯДЕРНЫХ БОЕГОЛОВОК (WARHEAD), у левой границы экрана еще два окна: ОКНО СТРАТЕГИЧЕСКИХ БОМБАРДИРОВЩИКОВ (BOMBER) и ОКНО ЗАЩИТНЫХ СИСТЕМ (DEFENCE), в нижней части ОКНО СООБЩЕНИЙ и в верхней части экрана находятся еще три, ОКНО ПРОИЗВОДСТВА ВООРУЖЕНИЙ (BUILD), ОКНО ОКОНЧАНИЯ ХОДА (NUCLEAR WAR) и ОКНО ПРОПАГАНДЫ (PROP). Расскажем о каждом подробнее ...

ЦЕНТРАЛЬНОЕ ОКНО, служит для отображения карты вашей страны, карты вражеской страны или картинки, отображающей ваше действие в текущем ходу. В начале хода в этом окне находится карта вашей страны, на ней видно пять городов и цифры рядом с ними, показывающие количество населения в данном городе. В зависимости от населения изображение города может меняться от солидного мегаполиса до несчастной палатки. Об остальных видах ЦЕНТРАЛЬНОГО ОКНА будет написано по мере необходимости.

ОКНО ПРОТИВНИКА, в каждом из этих четырех окон находится изображение противоборствующего лидера, на голубом фоне. Надпись под этим окном обозначает имя вашего противника. Желтая рожица в левом верхнем углу отображает ваше отношение к оппоненту, цифра под ней   его отношение к вам, подоробнее об этом в главе ПОЛИТИКА. При нажатии левой кнопкой мыши на это окно в ЦЕНТРАЛЬНОМ ОКНЕ появляется карта вражеской страны, она имеет такие же обозначения городов, что и на карте вашей страны, но на этой карте не видно конкретной численности вражеских городов.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★



ОКНО РАКЕТНЫХ НОСИТЕЛЕЙ, на нем изображены три ракеты, и оно имеет надпись MISSILE. Это окно показывает наличие у вас ракетных носителей различных типов, каждый из которых служит для доставки своего типа ядерной боеголовки. Всего имеется четыре типа: на 10, 20, 50 и 100 MEG, МЕГАТОНН. Для каждого типа правее окно отведена своя позиция с его названием. Зеленый квадрат в этой позиции обозначает наличие ракеты, красная - отсутствие. Это окно не отображает количество ракетных носителей того или иного типа, а только их наличие, т.е. зеленый квадрат горит и для одной, и для двадцати ракет.

ОКНО СТРАТЕГИЧЕСКИХ БОМБАРДИРОВЩИКОВ, в этом окне находится изображение бомбардировщика, и оно имеет надпись BOMBER. В этой игре имеется два типа бомбардировщиков: NP-1 и GR-2. Для каждого из этих типов левее этого окна находится своя позиция и квадрат, показывающие наличие или отсутствие на аэродроме данного типа бомбардировщика. Бомбардировщик NP-1 имеет максимальную вместимость 50 мегатонн, GR-2 100 мегатонн.

ОКНО ЯДЕРНЫХ БОЕГОЛОВОК, в этом окне находится изображение ядерной бомбы с характерным знаком, под окном имеется надпись WARHEAD. Как уже говорилось выше, для каждой ракеты нужна своя боеголовка, и для загрузки бомбардировщиков тоже требуются боеголовки. Как и типов ракет, имеется четыре типа боеголовок: 10, 20, 50 и 100 MEG, мегатонн. Для каждого типа боеголовки также имеется своя позиция, правее окна. Сигнализация наличия или отсутствия осуществляется тем же зеленым или красным квадратом.

ОКНО ЗАЩИТЫ, это окно имеет вид радара на фоне гор, причем из радара вырывается какое-то излучение, видимо, для уничтожения ракет и бомбардировщиков. Надпись под окном имеет вид DEFENSE. В ваших арсеналах может быть два типа защитных установок: LNDS и MEGA. Наличие или отсутствие их у вас определяется стандартным образом.

ОКНО ПРОИЗВОДСТВА ВООРУЖЕНИЙ, обозначается это окно надписью BUILD, и на нем изображены дымящие фабрики. Это окно служит для задания постройки всех вышеперечисленных видов техники.

ОКНО ПРОПАГАНДЫ, это окно служит для ведения пропаганды на вражеские страны. Оно имеет вид передающей антенны и имеет надпись PROP.

ОКНО СООБЩЕНИЙ, это окно имеет вид пищущей машинки, и на нем появляется информация обо всех ваших действиях в течении игры. Следует учесть, что эта информация печатается на английском языке, но тем, кто его не знает, не следует расстраиваться, в принципе можно обойтись и без ее чтения, а наиболее важные моменты будут популярно описаны.

ОКНО ОКОНЧАНИЯ ХОДА, имеет вид большого, стального цвета прямоугольника с крупными буквами NUCLEAR WAR. При нажатии на этот прямоугольник курсором происходит окончание ваших действий в этом ходу и передача хода противникам. При этом появляется КАРТА ХОДА, на которой изображены все страны и все города и отображаются ваши действия и действия противников. Кроме того, на этой карте в нижней ее части имеется СТРОКА СООБЩЕНИЙ, служащая для вывода дополнительной информации. Если этого не происходит, значит, вы не выбрали действие, которое будет в этом ходе. Что это за действия - описано в следующей главе.

ВАШИ ДЕЙСТВИЯ В ИГРЕ

В течении игры вы можете применять пять различных видов действий, это: РАКЕТНЫЙ УДАР, БОМБАРДИРОВКА ПРОТИВНИКА, ЗАЩИТА ОТ ЯДЕРНОГО УДАРА, ПРОИЗВОДСТВО ВООРУЖЕНИЙ, ПРОПАГАНДА. Некоторые из них занимают один ход, некоторые два и больше. Применяя их по очереди, вы сможете добиваться своих целей. Ваши оппоненты имеют в распоряжении то же количество действий. И в конце хода на КАРТЕ ХОДА для каждого действия будет свое изображение, одинаковое для вас и для ваших противников. Теперь расскажем о каждом действии отдельно ...

РАКЕТНЫЙ УДАР

Нанесение ракетного удара по городу противника состоит из двух этапов, и соответственно занимает два хода.

Первый этап: подготовка ракетного носителя. Это осуществляется нажатием на позицию требуемого типа носителя у ОКНА РАКЕТНЫХ НОСИТЕЛЕЙ. Если все нормально, т.е. носитель присутствует в арсенале, в ЦЕНТРАЛЬНОМ ОКНЕ появляется изображение пусковой шахты, готовящейся к запуску. После этого ход заканчивается нажатием на ОКНО ОКОНЧАНИЯ ХОДА. На КАРТЕ ХОДА на вашем материке из-под земли выдвинется ракета. Учтите, что если сразу после первого этапа, вы не выполните второй, а сделаете что-либо другое, то ракетный носитель пропадет.

Второй этап: нанесение ядерного удара. Прежде чем нанести удар, вы должны выбрать город, который будет его целью. Для этого нужно нажать на ОКНО ПРОТИВНИКА, которого вы хотите "обрадовать", в ЦЕНТРАЛЬНОМ ОКНЕ появится карта его страны. Курсором нажмите на тот город, чье присутствие на лице Земли вызывает у вас раздражение, на городе появятся четыре диагонально сходящиеся стрелки, цель выбрана. После этого у ОКНА ЯДЕРНЫХ БОЕГОЛОВОК нажмите на позицию той боеголовки, которую хотите применить, при этом в ЦЕНТРАЛЬНОМ ОКНЕ появляется изображение сакраментальной "красной кнопки" и руки, готовой нажать ее. Если эта картинка не появилась, то или данной боеголовки нет в арсенале, или вы забыли выбрать цель, информация об этом появляется в ОКНЕ СООБЩЕНИЙ. Учтите, что на большую ракету можно поставить меньшую боеголовку, но не наоборот, т.е. например на ракетный носитель 50 мегатонн можно установить и 50, и 20, и 10 мегатонн, но никак нельзя поставить 100 мегатонн. Для окончательного запуска заканчиваем ход при помощи ОКНА ОКОНЧАНИЯ ХОДА. Появляется КАРТА ХОДА, когда очередь дойдет до вас, ваша ракета с боеголовкой стартует и, пролетев по параболе, упадет на вражеский город. В СТРОКЕ СООБЩЕНИЙ появится надпись типа NN MILLIONS KILL, NN - количество уничтоженных миллионов граждан противника. Если в этой строке вы не видите цифру, а видите надпись типа DUD WARHEAD, БОЕГОЛОВКА НЕ ВЗОРВАЛАСЬ, то, значит, ваши надежды не сбылись и город уцелел. Если противник использовал защитную систему, то результат будет тот же, так как вашу ракету собьют, а надпись будет содержать фразу типа CITY SAFE, ГОРОД СПАСЕН. Но надпись без цифры может иметь и более приятное выражение типа CITY DESTROYED, ВРАЖЕСКИЙ ГОРОД РАЗРУШЕН, что, собственно, и является целью ракетного удара.



БОМБАРДИРОВКА ПРОТИВНИКА

Подготовка к бомбардировке городов противника также занимает два этапа, но бомбардировщик имеет "счастливую" особенность нести несколько ядерных бомб и соответственно может несколько раз бомбить города противников. Вам полезно об этом узнать, так как компьютер по-черному пользуется этим, превращая ваших граждан в материал для пыльных бурь, назовем дополнительные бомбардировки условно третим этапом. Итак, по порядку ...

Первый этап: подготовка бомабардировщика. Осуществляется нажатием курсора на требуемый тип бомбардировщика на соответствующую позицию у ОКНА СТРАТЕГИЧЕСКИХ БОМБАРДИРОВЩИКОВ. В ЦЕНТРАЛЬНОМ ОКНЕ появится изображение аэродрома и выезжающего на него бомбардировщика. На этом подготовка заканчивается, делайте следующий ход, на КАРТЕ ХОДА у вашего материка появляется изображение бомбардировщика. Если сразу же после первого этапа вы не приступите к выполнению второго, бомбардировщик будет потерян.

Второй этап: выбор ядерной боеголовки. Выбор ядерной боеголовки и прицеливание для бомбардировщика осуществляется таким же образом, что и для ракеты, т.е. повторяется второй этап РАКЕТНОГО УДАРА. Отличие состоит в том, что ставить на ракетный носитель меньшую боеголовку можно лишь в случае крайней необходимости, а на бомбардировщик можно поставить меньшую боеголовку с учетом того, что в следующем ходу можно уронить на голову врага еще одну. Теоретически бомбардировщик NP-1 может сделать пять вылетов с 10 мегатонными бомбами, или два вылета с 20 мегатонными бомбами, или один вылет с 50 мегатонной бомбой, бомбардировщик GR-2 может слетать десять раз с 10 мегатонными бомбами, или пять раз с 20 мегатоннами, или пару раз с 50 мегатонными бомбами, или один раз со 100 мегатонной малюткой. Эти теоретические шансы грубо нарушаются реальной игрой, так как ваш бомбардировщик может быть сбит вражескими защитными системами, в этом случае, а также в случае долета бомбардировщика до города и сброса бомб на КАРТЕ ХОДА будет отображен полет бомбардировщика до города и его возврат, если его не сбили. Результаты бомбардировки отображаются в ОКНЕ СООБЩЕНИЙ сообщениями, похожими на описанные в подглаве РАКЕТНЫЙ УДАР. Если бомбардировщик вернулся, можно переходить к третьему этапу, если вы выберете другое действие, третий этап отменяется.

Третий этап: этот этап позволяет нанести дополнительный удар по противнику, он может стать и четвертым, и пятым, и так далее, если бомбардировщик не собьют, или он не израсходует лимит бомб, или вы не отмените бомбардировку другим действием. Когда бомбардировщик возвращается с задания, в ОКНЕ СООБЩЕНИЙ появляется надпись NN MEG REMAINS, NN - количество оставшихся мегатонн. Например, вы запустили GR-2 с 50 мегатонной бомбой, соответственно надпись будет иметь вид 50 MEG REMAINS, и вы сможете еще раз запустить его с 50 мегатоннами. Ориентируясь на эти данные, выполняем выбор боеголовки и прицеливание на следующий город.

ЗАЩИТА ОТ ЯДЕРНОГО УДАРА

Защита осуществляется в один ход нажатием на позицию у ОКНА ЗАЩИТНЫХ СИСТЕМ. После окончания хода на КАРТЕ ХОДА на вашем материке изображается вращающаяся защитная установка, и если были поползновения на ядерный удар со стороны врагов, они будут устранены. Действие защитной системы распространяется только на этот ход.

ПРОИЗВОДСТВО ВООРУЖЕНИЙ

Пополнение арсеналов осуществляется просто нажатием курсора на ОКНО ПРОИЗВОДСТВА ВООРУЖЕНИЙ. Закончив этот ход, на своем материке вы увидите изображение работающего военного завода. Самое приятное происходит на следующий ход: в ОКНЕ СООБЩЕНИЙ вы сможете увидеть несколько позиций. Для начала поясним сокращения N - количество произведенных единиц, MM - мощность в мегатоннах. Вот эти позиции:

N MM MT MISSILES - количество произведенных ракетных носителей.

N MM MT WARHEAD - количество произведенных боеголовок.

N NP-1 или GR-2 BOMBER - количество произведенных бомбардировщиков.

N L.N.D.S или MEGACANNON - количество произведенных защитных систем.

Прочитав эти данные и запомнив их, вы сможете более эффективно планировать оборону и нанесение ядерных ударов по городам противника. Не рекомендуется производить вооружения два и более хода подряд, так как это вызывает всеобщее неудовольствие вами у всех противников и как следствие - массированные ядерные удары со всех сторон, перемежайте пополнение арсеналов другими действиями, например, пропагандой.

ПРОПАГАНДА

С помощью пропаганды можно переманить людей из вражеской страны в свою, правда, это может иметь и обратный результат т.е. наоборот, некоторое количество ваших граждан эмигрирует на вражеский континент. Но, как говорится, кто не рискует ...

Запуск пропагандистской компании осуществляется нажатием курсором на ОКНО ПРОПАГАДЫ. По окончании хода можно судить о результатах по КАРТЕ ХОДА. Если на вашем материке изображена действующая радиопередающая башня, то все нормально, пропаганда действует, если же изображение спутника переместилось с вашего материка на вражеский, значит, пропаганда провалилась и некоторое количество вашего населения эмигрировало. Одно утешает, что и у врагов случаются такие же проколы, пополняющие вашу популяцию, но, надо признать, получается пропаганда чаще. О количественных показателях можно судить по СТРОКЕ СООБЩЕНИЙ или на следующий ход по ОКНУ СООБЩЕНИЙ. В строке, сообщающей о результатах, будет фраза типа NN MILLION, NN - количество прибывших или убывших граждан. Следует учесть, что пропаганда снижает вашу популярность у вражеского лидера, и не советуем пропагандировать против всех сразу, так как снижение вашего рейтинга у нескольких оппонентов может отвлечь их от стирания друг друга с лица Земли и заставить сосредоточить свои усилия на вашей стране.

ПОЛИТИКА

Политика в этой игре - это понимание отношения к вам лидеров враждебных государств и выражение своего отношения к ним. Все это можно увидеть и установить в ОКНЕ ПРОТИВНИКА.

В каждом таком окне имеется желтая рожица и цифра под ней. Эта цифра является рейтингом отношения к вам данного лидера, она меняется от 0 до 100. От 0 до 20 - отрицательное отношение к вам, при этом изображение вражеского лидера напоминает



кадр из фильма ужасов, так он вас ненавидит. От 20 до 40 - недовольство, хмурое выражение лица. От 40 до 60 - среднее отношение, спокойное лицо. От 60 до 80 - хорошее отношение, улыбающийся лидер. От 80 до 100 - самое лучшее отношение, вражеский лидер источает благожелательство, и его лицо напоминает морду кота, лежащего на солнышке. Но не следует обольщаться этими показателями, с самой хорошей улыбкой вам на голову могут обрушить ядерную ракету или бомбу.

В зависимости от данного рейтинга вы тоже можете выразить свое отношение к данному лидеру, для этого надо нажимать курсором на желтую рожицу, и она будет постепенно меняться. Всего имеется пять вариантов, аналогов вышеописанных рейтингов: искаженная рожа полная ненависть к противнику, хмурое выражение - недовольство оппонентом, спокойная рожица - среднее состояние, улыбающееся лицо - хорошее отношение, полная доброжелательства физиономия - самое лучшее отношение.

Казалось бы, все это мелочь, но правильно установленные отношения могут сэкономить вам немало жизней ваших граждан.

ЧРЕЗВЫЧАЙНЫЕ ПРОИСШЕСТВИЯ

Во время игры с вами и вашими противниками могут происходить разные ЧП положительного и отрицательного плана.

К положительным относятся: прилет аиста или инопланетян на тарелке к какому-нибудь городу, это дает увеличение численности данного города.

Отрицательные: провал под землю или старт целого города в космос без кислорода, на месте города остается пустая воронка.

Кроме вышеописанных, могут происходить и другие проишествия, что приносит дополнительный интерес к игре.

Ну вот, пожалуй, и все, любители радиоактивных развалин, ВПЕРЕД!

Информация

Название: Nuclear War
("Ядерная война")
Фирма: New World Computing
Год: 1991
Размер архива: 650 Kb
Класс: Стратегия
Видео: EGA, VGA
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

12 Зак. 984

ORIGAMO ("ОРИГАМО")



Название игры перекликается с японским словом "оригами", означающим складывание фигурок из листа бумаги. Впрочем, сама игра ничего общего с этих изящным искусством не имеет. Скорее, ее идея происходит от известной головоломки "танграм", где из плиток разной формы нужно собирать стилизованные геометрические изображения людей, животных или чего-нибудь в этом роде.

В "Origamo" набор плиток относительно невелик, но укладывание их происходит в динамическом режиме, требующем быстрой реакции. Неправильно уложенная плитка намертво прирастает к своему месту, и ошибка может дорого обойтись. К тому же, увидев, что для завершения фигуры вам не хватает одной фигуры конкретного вида, программа начинает сознательно "вредничать" и дает все, что угодно, кроме нужной фигуры. По сочетанию динамики и быстрого геометрического мышления игра чем-то напоминает известнейший "Тетрис".

Очень приятная графика выполнена в режиме SVGA, а игра сопровождается мелодичной приятной и ненавязчивой фоновой музыкой. "Origamo" позволяет великолепно провести время и взрослому, и ребенку.

После запуска игры и ввода имени игрока на экране возникает главное меню со следующими пунктами:

Play - начать игру (или продолжить, если игрок с таким именем найден в списках).

New - начать игру с самого начала.

Quit - выход в DOS.

Здесь же можно выбрать уровень сложности игры:

Basic - легкий.

Random - со случайным выбором уровней.

Adventure - средний.

Master - сложный.

В основном сложный уровень отличается от легкого лишь скоростью поступления плиток и необходимостью быстрее работать мышью.

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

Две кнопки в правом верхнем углу (клавиши **F1** и **F2** на клавиатуре) позволяют включать/отключать звук и менять способ управления игрой - от мыши или клавиатуры. Несомненно, работа с мышью более удобна и предпочтительна, поэтому в нашем описании речь пойдет именно о нем.

После начала очередной игры требуется дополнительно выбрать режим сложности: **Standard** - стандартный, **Easy** - упрощенный, при котором начисляется на 25% очков меньше, **Expert** - усложненный, при котором начисляется на 25% очков больше.

Наконец, дело доходит до самой игры. Для начала на экране возникает своеобразный лабиринт, в комнатах которого и спрятаны головоломки. Лабиринт занимает не один экран, а несколько, и можно перемещаться по нему с экрана на экран. То место лабиринта, где игрок находится в настоящий момент, выделено желтым цветом. Передвигаться можно двумя способами: либо просто щелкая левой клавишей мыши

на соседней комнате или участке коридора, либо щелкая этой же клавишей на специальных стрелках в верхней части экрана. В каждой комнате находится свой набор из трех головоломок; когда вы проходите головоломку, она исчезает из списка.

Попадая в новую, неисследованную ранее комнату, игрок видит на экране небольшое меню с названиями трех представленных там головоломок. Если решить только одну или две из головоломок, а потом уйти из комнаты, выбрав в списке новый пункт "OPTION TO CHOOSE ADJACENT ROOM", то оставшиеся в комнате головоломки пропадут, и решить их будет уже невозможно. Это не повлияет ни на что, кроме числа набранных игроком очков.

После выбора головоломки из списка начинается увлекательная проверка реакции и сообразительности игрока. На экране возникает картинка с находящейся на ней серой фигурой. Вот эту серую фигуру и нужно "замостить" плитками, которые ползут справа налево по ленте конвейера в нижней части экрана. Лента движется с разной скоростью в разных головоломках. К тому же на скорость ленты влияет выбранный уровень сложности.

Чтобы уложить плитку на фигуру, щелкните на этой плитке левой клавишей мыши, переместите плитку к фигуре, на нужное место, и щелкните левой клавишей мыши снова. Если плитка ляжет нормально, то есть часть ее не свисает за пределы фигуры, то она намертво встанет на свое место. Нажатие правой клавиши мыши позволит вам вращать плитку так, чтобы сориентировать ее нужным образом.

Не каждую плитку стоит укладывать на фигуру, поэтому такие плитки остаются на конвейере. Если весь конвейер будет забит ими, то игра прервется, поэтому нужно не допускать заторов. Ненужные плитки можно класть на маленький "мусорный" конвейер, который идет слева направо. Однако на "мусорном" конвейере в любой момент времени может лежать не более одной плитки, к тому же на него можно сбросить ограниченное количество плиток - 50 штук.

Другой способ очистки конвейера связан с тем, что лента автоматически очищается, когда некоторая область фигуры полностью закрывается плитками. Нередко такая очистка случается неожиданно, поскольку на самой фигуре эти области никак не отмечаются, и тогда могут пропасть особо ценные фигуры, которые были отложены для затыкания дыр.

Когда вся фигура будет закрыта плитками, к счету игрока прибавляются очки за решение головоломки, и можно идти дальше. Чем быстрее будет решена головоломка, тем больше очков за нее начисляется. В общем-то, игра очень проста и понятна.

К тому же в ней есть конечная цель - раздобыть Шар Времени и выйти из лабиринта. Некоторые комнаты и участки лабиринта, как вы обнаружите, будут недоступны для вас. Это означает, что попасть сюда вы сможете только тогда, когда решите головоломку из какой-то другой комнаты. Например, чтобы попасть в комнату зеленого червяка, нужно предварительно побывать в Стране Чудес у Алисы (эта комната находится на самом левом экране). Такая цепочка посещений несложна, и отыскать ее самому очень нетрудно.

Информация

Название: Origamo ("Оригамо")
Фирма: QQP
Год: 1993
Размер архива: 5.6 Mb
Класс: Логика, Динамика
Видео: SVGA
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 386

PINBALL FANTASIES ("ФАНТАЗИИ НА ТЕМУ ПИНБОЛА")

Пинболлом (или "флиппером") в Америке называется популярный игровой автомат, в котором на большую наклонную доску с хитрой системой луз, желобков, отражателей и рычагов запускается тяжелый металлический шарик. Задача игрока - отбивая шарик рычагами, как можно дольше удерживать его в игре и не давать ему скатываться в самый низ игрового поля, а попутно набирать очки за выполнение некоторых призовых заданий. Каждому игроку для набора очков дается несколько попыток. По непроверенным данным, пинболл в самом примитивном виде изобрели греки - шарик, пускаемый на доску с препятствиями в виде натыканных гвоздей, был чем-то вроде национальной забавы.

Как правило, игровые автоматы-пинболлы оформляются с некоторым подобием сюжета, так, чтобы призовые комбинации были не просто попаданием в нужные лузы или желобки, а чтобы им соответствовали некоторые сюжетные "повороты". Это хоть немного украшает эту бесхитростную по своей сути игру.



Игровые программы-пинболлы появились довольно давно, в числе первых игровых программ для IBM. Вышло три или четыре таких игры, после чего на некоторое время производство пинболлов заглохло. Наверное, объяснялось это невозможностью конкуренции четырехцветных игровых программ в графике CGA по привлекательности с настоящими игровыми автоматами - красиво, ярко оформленными, да еще вдобавок и озвученными.

Прошло время, аппаратные средства IBM совершенствовались. 256-цветная графика VGA и возможность воспроизведения на машине эффектного звука через звуковые карты сделали создание "реальных" пинболлов решаемой, хотя и не такой простой задачей. Дело в том, что в реальном игровом автомате интерес игрока дополнительно подогревается азартом, возможностью набрать больше очков, чем все, кто стоит рядом и смотрит. На компьютере же каждый соревнуется только как бы сам с собой, поэтому хороший пинболл должен обладать поистине выдающимися качествами.

Из нескольких появившихся в 1993-начале 1994 г. пинболлов самыми замечательными оказались "Pinball Fantasies". Графика в этой игре действительно потрясает, таких сочных и ярких цветов в других пинболлах просто нет. Создатели этой игры учли и некоторые принципиальные ошибки предыдущих программ - в частности, недостаточную продуманность игрового поля, в результате чего шарик очень часто был просто "обречен" на попадание в проигрышную зону. В "Pinball Fantasies" поля превосходно рассчитаны, и при достаточном умении шарик можно держать в игре довольно долго.

Нельзя обойти вниманием и звуковое оформление игры. Если у вас есть "SoundBlaster Pro" или "Gravis Ultrasound" - наслаждайтесь в полной мере! Каждое из

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

представленных игровых полей имеет свою собственную музыкальную тему и набор звуковых эффектов, даже фраза "Extra Ball" при получении игроком дополнительной попытки воспроизводится совершенно по-разному.

Интересна также возможность менять разрешение графики с нормального на высокое. В высоком разрешении все детали игры помельче, но зато на экране помещается больший кусок игрового поля.

В игру входит четыре разных игровых поля (кстати, включать в программу- пинболл именно это количество полей, похоже, стало чем-то вроде традиции у создателей).

Party Land - прогулка по городку развлечений и аттракционов. Чтобы заработать самые большие призы, необходимо собрать буквы слов "PARTY" и "CRAZY".

Speed Devils - автогонки, запах горящей резины и скрежет тормозов... Задача, как и полагается, - прийти первым из десятки, обгоняя своих соперников с помощью быстрого прокатывания шарика поочередно по каждому из проволочных желобков. По ходу дела вам предстоит различными призовыми комбинациями переключать передачи, наращивать скорость и устанавливать на машину более эффективную оснастку - двигатель, шины и пр.

Billion Dollars - типичное американское призовое шоу, с неунывающим дураком-ведущим и колесом, выбрасывающим призы (автомобили, дома, телевизоры и просто чеки на круглую сумму). В центре колеса указано "1 миллиард". Пока еще нет информации, чтобы кому-нибудь удалось отхватить этот главный приз.

Stones'n Bones - "страшилка", поиск сокровищ в доме с привидениями. Если зажечь все буквы в центральной надписи, то откроется ход в склеп в левом нижнем углу, где вас ожидает большой приз! Проблема, правда, в том, что попасть в склеп не так-то просто.

Клавиатура

Все тривиально до смешного. Клавишами **F1-F4** осуществляется выбор игрового поля, клавиша **F5** - меню настройки игровых параметров.

После того, как поле выбрано, **F1** - начать игру на одного игрока, **F2** - на двоих и т.д. Запуск шарика на поле - **Space**, а управление рычагами осуществляется левыми и правыми клавишами **Shift**, **Ctrl**, **Alt** - выбирайте тот вариант, который вам будет удобнее других.

Информация

Название: Pinball Fantasies ("Фантазии на тему Пинбола")
Фирма: 21 st. Century Entertainment
Год: 1992
Размер архива: 1.6 Mb
Класс: Игровой автомат
Видео: VGA
Управление: Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

PIRATES! GOLD ("ПИРАТЫ!")

Наверное, ветераны компьютерных игр хорошо помнят хит фирмы "Microprose" под названием "Pirates!". Появилась эта игра в незапамятные времена, когда CGA-адаптер был техническим достижением, а его четырехцветная палитра воспринималась вполне неплохо. "Pirates!" отхватили несколько первых мест в хит-парадах компьютерных

игр, и, в общем, успех был заслуженным, несмотря на некоторые недостаточно продуманные моменты в игре. Романтика морских странствий и сражений, “Веселого Роджера” и верной шпаги в сочетании с талантами фирмы “Microprose” дали неплохой результат.

Через несколько лет игра “Pirates!” была переиздана с использованием новых технических возможностей - SVGA-графики и нормального звука. Улучшенная версия получила название “золотого” издания (так что “Pirates! Gold” не стоит переводить как “Пиратское! Золото”). Сама структура игры на 99% осталась без изменений, причем вместе с достоинствами старой игры сохранились кое-какие ее недостатки.

Время и место действия - Эпоха буканиров в Вест-Индии, Карибский бассейн, между 1560 и 1720 годами. Это была эпоха новых королей и империй, новых испытаний силы и могущества держав, когда человек благодаря отваге и уму мог возвыситься от самого скромного и даже жалкого положения, быть посвященным в рыцари за храбрость и верное служение Короне. Игроку предлагается попробовать свои силы в ремесле “королевского пирата”. Предоставленный выбор вполне широк - можно служить любой из держав, обладающих влиянием в Карибском бассейне, в любой исторический период, когда соотношения сил изрядно менялись. Конечная цель в игре - добиться славы, богатства и достойного положения в обществе, чтобы можно было бросить опасное ремесло пирата и заняться чем-то более цивилизованным - стать плантатором, торговцем или даже губернатором города (губернаторство - высшая цель любого пирата).

При управлении игрой удобнее всего использовать как мышь, так и клавиатуру одновременно. Мышью стоит пользоваться для выбора пунктов экранных меню, а клавиатурой - в морских странствиях, сражениях, поединках и прочих ситуациях, требующих динамического управления. Кроме того, есть несколько полезных по ходу игры клавиш, осуществляющих специальные функции. Самые нужные из них:

Q - выход из игры.

P - пауза.

После запуска игры вы попадаете в главное меню:

Start a new career - начать карьеру пирата заново.

Continue a saved game - загрузить сохраненную ранее игру и продолжить ее.

Command a famous expedition - командовать знаменитой экспедицией (игра со сценарием)

Return to DOS - выход в DOS.

Когда вы начинаете игру заново, в самом начале вам будет задан ряд вопросов для того, чтобы определить отличительные черты вашего персонажа и его особенности, а также историческую обстановку.

Прежде всего вы выбираете исторический период, когда происходит действие игры. Чем более поздний период вы выберете, тем слабее будет влияние Испании (и, соответственно, испанские колонии) и тем большим влиянием будут пользоваться

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

соперники Испании, в особенности - Англия. Учтите, что в самых ранних исторических периодах в Карибском бассейне нет ни одной голландской колонии, они появляются позднее.

Затем вы должны определить национальность вашего персонажа. В общем-то, никто не мешает стать испанцем и сражаться против Испании на стороне Англии, так что выбор национальности не влияет на вашу линию поведения в игре.

После выбора национальности вы выбираете одно отличительное свойство вашего персонажа. Его выбор существенно влияет на ход игры, поэтому тщательно подумайте, что для вас важнее:

Skill at Fencing - искусство фехтования. Если вы сведущи в фехтовании, то в поединках движения противников будут более неуклюжи и медленны, чем ваши собственные, и вы получите преимущество над ними.

Skill at Navigation - искусство навигации. Ваши странствия по морю будут более легкими, и корабль будет плыть быстрее.

Skill at Gunnery - канонирское искусство. Во время морских сражений залпы ваших пушек окажутся более точными и с большей вероятностью поразят цель.

Wit and Charm - ум и обаяние очень полезны при общении с губернаторами и прочими высокородными особами.

Skill at Medicine - познания в медицине позволят вам продлить карьеру пирата, поскольку боевые ранения меньше скажутся на вашем здоровье.

Наконец, выберите уровень сложности игры:

Apprentice - легкий.

Journeyman - умеренный.

Adventurer - средний.

Swashbuckler - сложный.

Более сложные уровни игры не только сделают вашу игру более интересной, но и основательно повысят вашу долю при дележе добычи, так что не старайтесь облегчить себе задачу.

Вы уже совсем близки к началу игры. Введите свою фамилию, под которой вы будете известны в Карибском бассейне (ваш выбор абсолютно не повлияет на ход игры), и вы готовы к тому, чтобы заняться ремеслом пирата.

Ваша новая игра всегда неизбежно начинается с поединка. Победить в нем относительно несложно, так как, кроме вас и вашего соперника, в поединке никто не участвует. О том, как происходят поединки и как вам справиться с соперником, вы сможете узнать в разделе “Поединки”.

Ваша карьера начинается в одном из небольших городов на берегу Карибского моря. Вы получаете корабль (или даже два), на борту которых находится немного продовольствия и несколько пушек, причем тип корабля зависит от выбранной вами исторической эпохи.

Капитанская каюта

Экранное меню “капитанской каюты” вызывается нажатием клавиши **Space** в любой момент игры, кроме морского сражения. Здесь имеются следующие пункты:

Save Game - сохранить текущую игру. Это можно сделать только в городе и нигде больше.

Exit Game - закончить игру и выйти в DOS.

Logbook - получить справочную информацию о своем персонаже, корабле, настроении команды и т.д.

Treasure maps - посмотреть карты для спрятанных сокровищ (или потерянных родственников).

Map of the Caribbean - исключительно полезная карта Карибского бассейна, где можно посмотреть местонахождение всех городов и своего корабля, иногда - получить информацию по городам.

Treasure Cave - особо жадные могут лишний раз полюбоваться на накопленные пиратством денежки.

Continue travels - выйти из "капитанской каюты" и продолжить приключения.

Города

В каждом городе, в котором вы окажетесь, вы сможете совершить некоторые стандартные действия, поэтому остановимся на них подробнее. Фактически панорама города представляет собой экранное меню; удобнее всего выбирать пункты этого меню с помощью мыши.



Visit the shipwright - посетить корабельного мастера. Здесь вы выбираете свои действия, касающиеся принадлежащих вам кораблей и их оснастки:

Parting Company - закончить посещение верфи и вернуться в город.

Repairing a ship ремонт поврежденного в бою корабля (или нескольких кораблей).

Selling a ship - продажа корабля (или нескольких кораблей). Вы не сможете продать последний из своих кораблей.

Selling some cannons - продажа пушек с кораблей. Пушки исключительно полезны в бою, так что стоит продавать их только при самой крайней нужде.

Visit the tavern - посетить таверну. В тавернах вы можете нанять новых людей в свою команду, узнать свежие новости, купить подробную информацию по городам у путешественников, и, возможно, встретиться с интересными людьми. Вы можете посетить таверну несколько раз, но не рассчитывайте на то, что при каждом визите сможете найти желающих записаться к вам в команду. Кроме всего прочего, в тавернах вы иногда можете купить куски карт, где указаны местонахождение пиратских сокровищ или прочие интересные для вас места. Изредка в тавернах вы встретитесь со злодеями, поединок с ними может дать вам сведения о судьбе ваших родственников.

Visit the Governor - посетить губернатора. Губернатор сообщит вам, с какими государствами воюет его страна, а с какими заключен мир, выдаст награду, если ваши заслуги перед его страной достаточно велики. Он может также предложить вам особые поручения или предоставить сведения о тех, кто знает о судьбе ваших пропавших родственников. При некоторой доле везения вы встретитесь с дочерью губернатора, и, возможно, завоюете ее руку и сердце. Однако губернаторы существуют не для того, чтобы развлекать пиратов, так что после визита вы не сможете снова попасть к губернатору, пока не пройдет достаточно времени.

Visit the Merchant - посетить торговца. Здесь вы покупаете и продаете различные товары (в основном сюда заходят, чтобы продать награбленное). Щелкая клавишей мыши на кнопках в виде стрелок, вы переносите товары с борта на склад продавца или наоборот; сумма денег как у вас, так и у торговца меняется по мере переноса товаров.

Учтите, что в разных городах цены на товары могут существенно отличаться.

Visit the Bank - разделить добычу. Дележ добычи неизбежен после длительных скитаний по морю - ваша команда желает потратить добытые деньги. Как капитан вы получаете фиксированную долю добычи, так что не старайтесь к дележу послать на смерть побольше своих пиратов - вам от этого больше денег не достанется. Доля капитана зависит от уровня сложности игры. Дележу подлежат не только деньги, но и корабли, товары и пушки. Команда всегда уходит тратить деньги, оставляя вам только флагманский корабль с вооружением и продуктами. После переоснащения корабля (что занимает несколько месяцев игрового времени) вы можете снова отправиться в поход, набрав новую команду.

City Information - информация о городе - сколько в нем жителей, сколько солдат, сколько фортов защищают его от нападения и т.д.

Leave Town - покинуть город, морем или по суше (в зависимости от того, как вы в этот город зашли). Иногда при выходе из города дезертируют члены экипажа или сбегают знатные пленники. Дезертиры прихватывают с собой долю добычи, поэтому лучше не допускать подобных случаев.

Передвижение по карте

Когда вы со своей командой покидаете город, необходимо управлять всеми своими передвижениями в пределах Карибского бассейна. Передвигаться можно как по морю на корабле, так и по суше (причем по суше есть смысл передвигаться в основном для поисков зарытых сокровищ или для нападения на города, чтобы избежать опустошительного огня фортов).

На море вы управляете движением своего корабля. Клавиши со стрелками налево и направо разворачивают корабль относительно его текущего курса. Скорость корабля зависит преимущественно от его курса относительно направления ветра; идти против ветра практически невозможно, поэтому приходится маневрировать. Обычно корабль быстрее всего передвигается, когда ветер дует сзади под углом к курсу.

В плаваниях вы должны особенно внимательно следить за рифами, разбить на них корабль проще простого. Обходите рифы стороной, и проблем не будет. Также в странствиях по морю вам могут помешать плывущие над морем грозовые облака. Корабль, попавший в облако, временно теряет управление и может изменить курс.

При передвижениях по суше вы управляете своим отрядом, сошедшим на берег. Клавиши со стрелками просто перемещают отряд в направлении стрелки, без всяких поворотов. Чтобы снова передвигаться по воде, достаточно вернуть свою команду на корабль и двинуться в открытое море.

Когда ваш корабль (или экспедиция на суше) оказывается в непосредственной близости от города, вы получаете информацию о том, сколько фортов охраняют город с моря и какой стране принадлежит этот город. Теперь вам необходимо выбрать свои дальнейшие действия:

Sail into the harbor - спокойно вплыть в гавань. Так поступать можно лишь в том

случае, если вы твердо уверены, что у этой страны нет причин для обид на ваши действия. Попытка вплыть в гавань враждебного города кончается орудийным залпом.

March into town - то же самое, что и предыдущий пункт, но только для пеших экспедиций.

Attack the town - напасть на город. Такое действие автоматически переводит вас в состояние войны со страной, чей флаг развевается над городом.

Sneak into town - прокрасться в город. Так можно попасть даже в города враждебных вам стран, но вас могут случайно узнать. Тогда придется выдержать поединок со стражником, а в город все равно не пустят.

Leave the town - уйти, не подходя к городу близко.

Если вы благополучно оказываетесь в дружественном или нейтральном городе, то сможете осуществить все стандартные городские действия (см. "Города" выше). Когда вам удается проскользнуть во враждебный город, вы тоже оказываетесь в городе, но некоторые действия могут оказаться недоступными.

Попытка напасть на город заканчивается военными действиями. Если город не укреплен фортами, то все сводится к поединку между вами и комендантом во время сражения команды корабля с гарнизоном. Но если город укреплен, то приходится идти на приступ (см. ниже "Штурм города с моря", "Штурм города с суши").



Морские сражения

Во время странствий вы очень часто будете получать сообщения от дозорного о том, что замечен парус. Если рассмотреть парус поближе, то бывает, что этот корабль желает на вас напасть и преследует вас. В этом случае (а также если вы сами желаете напасть на него) начинается сражение. Перед его началом нужно выбрать корабль, которым вы будете командовать и который будет сражаться.

В морском сражении используются те же клавиши со стрелками налево и направо для разворотов, но к ним добавляется клавиша **Space** - стрельба из пушек. Естественно, чтобы стрелять из пушек, вы должны иметь их на борту корабля.

Удачная артиллерийская стрельба может принудить противника поднять белый флаг, и дело даже обойдется без абордажа и поединков. Ну, а если вы хотите взять корабль противника на абордаж - сойдитесь с ним как можно ближе. Вы должны в поединке победить вражеского капитана, пока команды обоих кораблей сражаются между собой.

Если шансов на победу у вас явно нет, старайтесь отойти от противника на большое расстояние. Правда, спасаясь бегством, вы рискуете своими другими кораблями - их может захватить противник.

Предположим, все хорошо, вы захватили корабль. У вас есть две возможности:

Send a Prize Crew - перевести на захваченный корабль часть своей команды, чтобы довести его до города.

Plunder and Sink Her - ограбить и потопить корабль. Это стоит делать в том случае, если команды у вас недостаточно.

В любом случае вы получаете деньги с захваченного корабля и можете снять с него товары, щелкая клавишей мыши на кнопке в виде стрелки. Если после щелчка на кнопке с надписью "Done" на захваченном корабле остались какие-то товары, то они пропадают.

Штурм города с моря

Решившись напасть на укрепленный фортами город, вы должны преодолеть прибрежный участок и высадить команду на берег как можно ближе к фортам. Только в этом случае дело доходит до поединка с комендантом, в то время как пираты сражаются с гарнизоном форта.

Штурм укрепленных городов с моря - опасное и трудное дело. Однако форты обычно защищают лишь богатые города, и успешное нападение принесет большую наживу.

Для штурма с моря сохраняются все общие правила, касающиеся морских сражений вообще (см. раздел “Морские сражения”).

Что же мешает вам преодолеть прибрежную зону и добраться до форта?

- ветер, который ВСЕГДА дует во встречном направлении. Найти нужный курс нелегко, и продвижение корабля будет очень медленным.

- пушки, установленные на фортах. Их убийственный огонь в два счета превратит ваш корабль в груду обломков. Чтобы избежать попаданий, старайтесь маневрировать при постоянно мешающем ветре. Отвечайте огнем на огонь, возможно, вам удастся уничтожить пушки и облегчить свою задачу.

- рифы. По возможности обходите их, и помните - ветер всегда против вас!

Штурм города с суши

Часто захватить укрепленный город с суши гораздо проще, чем с моря. Вы должны управлять передвижениями своего высадившегося отряда так, чтобы добраться до форта и перейти к решающей битве.

Случается и так, что на берег высаживается несколько отрядов с вашего корабля. Управляете вы в любой момент только одним, но можете переключиться на другой нажатием клавиши **Enter**.

Защитники города стараются перехватить ваш отряд по пути и вступить с ним в бой. Обычно численный перевес на их стороне, так что лучше не допускать прямых столкновений. Вам помогут в этом леса. Отряд, находящийся в лесу, не виден противнику! Обратите внимание, что ваши противники тоже исчезают из виду, когда они заходят в лес. Старайтесь проходить часть пути под прикрытием леса, тогда у вас есть шанс добраться до форта без стычек на открытой местности.

Если же дело дошло до боя, вы не можете управлять им. Потери вашего отряда и защитников города зависят от количества бойцов у обоих сторон и от состояния их боевого духа.

Когда защитники города отличаются особой трусостью и нерешительностью, они вообще не выходят навстречу вашему отряду, и можно дойти до города, не встречая никакого сопротивления.

Поединки

По ходу игры вам часто придется скрещивать свою шпагу (рапиру, тесак) с людьми, на которых не действуют другие виды убеждения. Это капитаны вражеских судов, взятых на абордаж, коменданты захватываемых городов, главари мятежников, соперники в любви, злодеи, которым известно о судьбе ваших родственников... и так далее.

От некоторых поединков зависит исход целого сражения - захвата корабля или города, другие поединки влияют лишь на вашу собственную карьеру и на ваши личные дела.

Перед началом почти всех поединков вам предлагается выбрать один из трех видов оружия:

тесак (Cutlass) - короткое и тяжелое оружие со слегка изогнутым лезвием. Рубящие удары тесака могут наносить противнику существенные повреждения (вдвое большие, чем рапира), но это оружие короткое и разит на ближнем расстоянии.

рапира (Rapier) - тонкое и длинное оружие для колющих ударов. Удары рапирой наиболее точно попадают в цель, однако повреждения от рапиры относительно невелики.

шпага (Longsword) - классическое оружие средней длины (длиннее тесака, но короче рапиры). В некотором роде является "промежуточным" вариантом.

В соответствии с замыслом фирмы "Microprose" поединки должны были требовать искусства и быстрой реакции на действия противника, парирования ударов и эффектных фехтовальных комбинаций. На самом деле все оказывается гораздо проще; просто и тупо нападайте как можно чаще да меняйте уровень нападения, чтобы противник не начал парировать все атаки, и победа за вами (если у противника нет существенного численного перевеса).



Ваш персонаж всегда находится справа, а противник слева. Удобнее всего в поединках пользоваться клавишами со стрелками на цифровой клавиатуре справа, но их можно заменить щелчками клавиши мыши на аналогичных кнопках, изображенных на экране. Назначения клавиш со стрелками таковы:

стрелка вверх и влево - атака по верхнему уровню.

стрелка влево - атака по среднему уровню.

стрелка вниз и влево - атака по нижнему уровню.

стрелка вверх - блок по верхнему уровню.

центральная клавиша блок по среднему уровню.

стрелка вниз - блок по верхнему уровню.

стрелка вверх и вправо - блок по верхнему уровню с отступлением.

стрелка вправо - блок по среднему уровню с отступлением.

стрелка вниз и вправо - блок по нижнему уровню с отступлением.

Еще раз напомним, что блоки и отступления абсолютно не нужны - достаточно пользоваться только атаками.

Как определить, насколько вы близки к победе? Для этого служат флаги в нижней части экрана. Ваш флаг расположен справа, а флаг противника слева. По мере того, как вы обмениваетесь ударами, флаги перемещаются по флагштоку - вверх или вниз. Когда ваш флаг дойдет до самого верха и вы нанесете противнику еще один удар, вы победите. И наоборот - когда флаг падает, вы проигрываете со всеми неприятными последствиями.

Как уже говорилось, не все поединки зависят только от вашего фехтовального искусства. При нападениях на города или корабли в бою участвует команда вашего

корабля против команды противника. Численность команд показывается в виде сабель в нижней части экрана, слева или справа соответственно. Маленький красный кружок с цифрой 60 соответствует 60 бойцам. Бой между командами идет без вашего участия, но он ВЛИЯЕТ на передвижение ваших флагов. Кстати, обратное тоже верно потери в бою зависят от положения флагов.

Иногда ваше искусство приносит победу даже в случае существенного численного перевеса противника, за одним исключением - вы не можете победить, если в одиночку останетесь против команды противника, даже если флаг ваш дошел до самого верха.

Карты и сокровища

Естественно, игра о пиратских временах была бы неполной без зарытых сокровищ, полуистлевших карт и подобных вещей. Высшей наградой становится отыскание легендарных индейских кладов (сто тысяч золотых!). Впрочем, по картам вы сможете найти не только сокровища, но и ваших пропавших родственников.

Куски карт достаются вам разными способами. Некоторые из них можно купить в таверне, некоторые вы получаете от побежденных злодеев. Полная карта состоит из четырех кусков, но для отыскания клада бывает иногда достаточно и одного. Вы знаете, у какого города находится изображенная на карте местность, а найти там участок с характерными очертаниями бывает несложно.

Когда вы уверены, что ваш отряд на суше находится ИМЕННО в том месте, что отмечено на карте красным значком, нажмите клавишу **S**. Ваш отряд перерывает местность; возможно, вам повезло, и вы найдете зарытый клад.

Информация

Название: Pirates! Gold ("Пираты!")
Фирма: Microprose
Год: 1993
Размер архива: 8.4 Mb
Класс: Динамика, Приключения, Стратегия
Видео: SVGA
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 4 MB
Процессор: 386

POLICE QUEST - 4: OPEN SEASON ("ПОЛИЦЕЙСКАЯ МИССИЯ - 4: ОХОТНИЧИЙ СЕЗОН")

"Police Quest" - один из известных сериалов фирмы "Sierra On-line". Он посвящен работе американских полицейских, чей благородный девиз, как известно, - "Защищать и служить". В первых частях сериала упор делался не столько на детективную сторону сюжета, сколько на повседневную, рутинную работу полицейского. Это было не так плохо, но все же фильмы о полиции куда интереснее самой полицейской работы. Создатели сериала поняли это и сделали "Police Quest - 4" в популярном жанре триллера, да и тема - маньяк-людоед - скорее, характерна для триллера, чем для обыденной полицейской работы. Четвертая часть сериала, несомненно, смотрится наиболее эффектно из-за широкого применения оцифрованных видеоизображений -

до этого изображение героя на экране было рисованным, а не "сфотографированным". Собственно, вся графика в игре построена именно на оцифровке. Добавим к этому захватывающий детективный сюжет, легкий и удобный интерфейс - и станет ясно: заняться этой игрой стоит.

Главным героем "Police Quest - 4" стал новый персонаж - детектив Джон Кэри из Лос-Анджелесского полицейского департамента, отдел по расследованию убийств. От его лица и ведется повествование в приводимом ниже описании игры.

Для управления в игре используется мышь. Курсор мыши меняет свой вид в зависимости от того, какая функция в настоящий момент выбрана: идти, смотреть и т.д. Левая клавиша мыши совершает данное действие с предметом или объектом, на котором находится курсор. Нажатие правой клавиши последовательно перебирает все доступные функции.

Когда курсор мыши принимает вид полицейской машины, это значит, что в эти моменты вы можете лишь наблюдать за происходящим, но не вмешиваться в него.

После запуска игры вы попадете в стартовое меню, оно состоит из следующих пунктов:

INTRODUCTION - посмотреть заставку.



PLAY GAME - начать следствие с самого начала.

RESTORE GAME - восстановить сохраненную ранее игру.

CREDITS - узнать состав команды, создававшей "Police Quest - 4".

INSTRUCTIONS - узнать, куда вы можете обратиться, если у вас возникли технические проблемы.

QUIT - выход в DOS.

Во время игры в нижней части экрана находится область с кнопками вспомогательных функций, которые вы можете выбирать щелчком левой клавиши мыши. Эта область может не всегда присутствовать на экране, а появляться лишь после перемещения курсора мыши в нижнюю часть экрана.

В этой области присутствуют следующие кнопки функций (слева направо):

- **идти** (курсор мыши в виде идущего человечка) - передвижение детектива Кэри.

- **смотреть** (курсор мыши в виде глаза) - осмотр предметов и объектов на экране. Иногда внимательный осмотр объекта приводит к тому, что на экране появляется укрупненное изображение объекта, с которым вы можете производить разные действия

- **действовать** (курсор мыши в виде руки) - эта функция включает самый широкий диапазон действий, которые зависят от конкретного объекта -взять, нажать, потянуть и т.д.

- **говорить** (курсор мыши в виде "облачка") - говорить с одушевленным объектом. Иногда в ходе разговора тема вашей следующей реплики должна выбираться из списка тем. Старайтесь в разговоре перебрать все темы.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

- применить выбранный предмет (курсор мыши в виде выбранного предмета) - в кнопке помещается изображение выбранного предмета, если таковой имеется, в противном случае кнопка остается пустой.

Все оставшиеся кнопки вызываются щелчком левой клавиши мыши, но не могут быть присвоены курсору мыши для действий на экране.

- кнопка вызова окна с вашим имуществом. В окне вы увидите изображения всех имеющихся у вас предметов и четыре дополнительные кнопки (слева направо):

- осмотреть предмет.
- потрогать предмет.
- выбрать предмет для его использования.
- закрыть окно имущества.

- карта города (MAP). Красными точками на карте отмечены места, куда детектив Кэри может поехать в своем автомобиле. По ходу игры на карте будут появляться новые места.

- окно системных функций и индикаторов:

SAVE - сохранить текущую игру.

RESTORE - загрузить сохраненную ранее игру.

RESTART - начать следствие заново.

QUIT - выйти в DOS.

PLAY - продолжить игру.

символ фирмы "Sierra On-Line" - утомительная и ненужная информация о создателях игры и авторских правах.

вопросительный знак - справка о назначении разных индикаторов и кнопок в данном окне.

SPEED - скорость игры (есть смысл уменьшать ее в тех моментах, когда от вас требуются быстрые и безошибочные действия).

VOLUME - громкость звука.

DETAIL - уровень графических деталей Состояние всех этих индикаторов регулируется соответствующими кнопками с символами "+" и "-".

SCORE - информация о количестве набранных очков. Как нетрудно догадаться, очки начисляются лишь за правильные действия, да и то не всегда.

- справка о назначении различных кнопок в нижней области.

- индикатор режима области: зеленый огонек соответствует постоянному нахождению области на экране, а красный - появлению области лишь в случае, когда курсор мыши перемещается в нижнюю часть экрана. Можно свободно с помощью мыши переключать режим так, как вам удобнее.

И единственный совет: по ходу следствия вам придется часто говорить с различными людьми. В разговоре необходимо перебрать ВСЕ доступные темы, без этого вы можете не получить важную информацию и ваше следствие может из-за этого застопориться.

Теперь предоставляем слово следователю Джону Кэри.

Пролог

На место преступления меня вызвали глубокой ночью. Потрясение было велико - обнаружен труп моего лучшего друга и коллеги Хикмана. В последнее время Хикман работал в отделении CRASH, на операциях, связанных с внедрением в преступный мир. Следы пыток на теле наводили на мысль, что убийство Хикмана могло быть связано с его работой.

Первым делом я снял свидетельские показания с двух подозрительных парней, что ошивались у забора. В общем, ничего толкового из разговора узнать не удалось, но на всякий случай я сделал в своем блокноте пометки относительно обоих.

Подробный опрос всех полицейских, присутствовавших на месте, тоже ничего не дал - разве что я получил рапорт о предварительном осмотре. Рапорт пригодится для дальнейшей кабинетной писанины.

На стене я заметил буквы, намалеванные красной краской. Все это сильно смахивало на "фирменный" знак местной банды, я занес эту информацию в блокнот и попросил криминалиста Честер сфотографировать надпись.

При дальнейшем осмотре места преступления я решил заглянуть в мусорный ящик - так, на всякий случай. Под крышкой ящика я обнаружил... труп мальчика, изрешеченный пулями! Час от часу не легче. Пока непонятно, связаны ли эти два убийства. Я занес в блокнот информацию о находке и попросил Честер сфотографировать второй труп.



Я ключами открыл багажник своей машины и достал своего верного спутника - чемоданчик с комплектом следователя. Я внимательно осмотрел труп Хикмана, описал его вид в блокноте и куском мела, взятым в чемоданчике, пометил окурок с следами губной помады. Затем я обвел мелом контур вокруг всего тела и попросил Честер сделать фотографии.

На этом предварительный осмотр места происшествия закончился. Появились ребята из морга и увезли трупы, а я отправился досыпать.

День 1, понедельник

После пары напутственных слов от начальства я оказался в своем офисе. При более внимательном осмотре стола оказалось, что там лежит записка, а в записке мне напоминают об экзамене по стрельбе, что состоится в среду в Полицейской Академии. Я пошарил в ящиках стола. В левом ящике лежала фотография с рыбалки - я и Хикман. В уголке фотографии были накарябаны номер телефона и словечко "GUNNER". Я позвонил по указанному номеру, но начальника отдела CRASH на месте не оказалось.

В правом ящике лежала стандартная форма 3/14, которую положено заполнять при составлении рапортов. Я перенес туда содержание записей из своего блокнота и отдал заполненный рапорт своему напарнику Хэлу. Ему же я отдал рапорт, полученный ночью от полицейского. Разговор с Хэлом тоже принес некоторые крупицы полезной информации. В офисе делать было нечего, и я отправился наружу, к лифту.

В Паркеровском центре Лос-Анджелеса есть не так уж много мест, куда стоит прокатиться на лифте. Среди них:

фундамент - "B" - лаборатория судебно-медицинской экспертизы, где работает Честер.

холл - "L" - отсюда можно выйти наружу, чтобы поездить по городу.

3 этаж - мой собственный офис.

4 этаж - отдел регистрации вещественных доказательств.

Я спустился в холл и отправился для проведения следствия, но у выхода из центра меня ждал сюрприз в лице вездесущего репортера Кристи Бильд. Кристи надоедала мне вопросами до тех пор, пока я не вышел из себя и не отпихнул ее в сторону. Боюсь, этот поступок несколько повредил общественной репутации нашего отдела.

Первым местом, которое я посетил, стал морг. Я показал свой значок местной красотке Шерри и проследовал в кабинет коронера, где Сэм заканчивал вскрытие тела Хикмана. Я поговорил с ним и узнал много подробностей о результатах паталогоанатомического исследования.

Затем я поехал к дому Хикмана поговорить с семьей. Дочка Хикмана впустила меня вовнутрь, и я выразил свои соболезнования жене Хикмана. К сожалению, от моих вопросов у нее началась истерика, и я ушел - но вскоре опять вернулся. К этому времени она уже успокоилась и ответила на мои вопросы. В частности, я узнал, что Хикман в последнее время злоупотреблял снотворным - от нервных перегрузок. Возможно, снотворное было причиной его смерти; ведь на теле не было обнаружено никаких ранений. Я не поленился пошарить в стенном шкафу и нашел в кармане одной из курток таблетки снотворного.

От дома Хикмана я вернулся на место происшествия на 77-ой улице. Я прошел чуть вглубь по улочке, где были обнаружены тела. Сгоревший дом с одной оставшейся стенкой... а что это на стенке? Знакомая надпись! Я осмотрел надпись - она совпадала с найденной на месте преступления. К тому же стенка рядом с надписью была изрешечена пулями. Я вытащил из своего чемоданчика специальный нож и выковырял пули из всех отверстий, потом слегка расшатал их рукой и сложил в пластиковый пакетик из того же чемоданчика. Все это пойдет на экспертизу.

Я вернулся в Паркеровский центр. Конечно, я отлично помнил, что пройти внутрь мимо охранника может только тот, у кого к одежде прикреплено служебное удостоверение. Я на лифте спустился вниз и поговорил с Честер. Она отвергла мысль о том, что смерть Хикмана вызвана передозировкой снотворного - моя гипотеза оказалась неверной. Пули Честер не взяла, сказав, что их положено сначала зарегистрировать в отделе вещественных доказательств. Я поднялся на четвертый этаж и отдал пули дежурному, попросил хранить их в стандартных условиях - без охлаждения. Дежурный пообещал заняться составлением всех необходимых для экспертизы бумаг.

Настало время немного потренироваться перед экзаменами по стрельбе. Я съездил в Полицейскую Академию, взял со стола форму 13.5.1 и заполнил ее, отдал дежурному. За коробку патронов пришлось заплатить из своего кармана. Я взял оплаченные патроны и наушники и отправился направо. Я надел наушники и прошел в центральную дверь. Стрельба, как известно, -дело нехитрое; достаешь пистолет и стреляешь по мишеням в тот момент, когда они появятся. Главное - целиться поближе к центру и не забывать, что пистолет иногда нужно перезаряжать.

Успешно отстрелявшись, я снова поехал на 77-ую улицу, но на этот раз пошел направо. Девочке, которая играла на улице, я показал свой значок и поговорил с ней. Оказалось, что девочка - сестра убитого мальчика. Я прошел дальше направо,

где на ступенях дома сидела ее мать. Я снова предъявил значок и расспросил ее.

Я снова вернулся к своей машине, а от нее пошел налево. В магазине я расспросил продавщицу, на всякий случай показал ей фотографию и занес ее показания в блокнот. В магазине я купил яблоко и тюбик клея. Ведь я отлично помнил, что остатки похожего клея нашли в глазах убитого Хикмана.

Слева от магазина стояли два парня. Я показал им значок и поговорил, попросив в конце разговора позвонить мне в отдел, если они вспомнят что-то важное. Потом я вернулся к тому месту, где на улице играла сестра убитого Бобби, и отдал ей яблоко, после чего прошел к дому. В разговоре она поведала мне странную вещь - будто видела на месте преступления какую-то женщину в красном платье. Я на всякий случай занес ее слова в блокнот, эта информация может оказаться полезной.

В морге, куда пришлось отправиться дальше, я взял со стола конверты с имуществом обоих убитых. Я вернул оба конверта по принадлежности, и жена Хикмана подарила мне на память бронежилет мужа.

В Паркеровском центре я отдал Честер образец клея и поднялся к себе в офис. Там я включил компьютер и ввел свой личный номер - 612 (он написан на моем значке) и пароль - "GUNNER", который для памяти был записан на фотографии. На экране возникло главное меню полицейской базы данных:



Gang Information - информация о преступных группировках.

DMV - информация об автомашинах.

Hate Crimes - информация о преступниках.

Log Out - выход из базы данных.

Я, естественно, выбрал первый пункт и стал внимательно просматривать все знаки банд, пока не наткнулся на нужный мне. Да, именно эта картинка была обнаружена на месте преступления и на изрешеченной пулями стенке! Информация о банде была неутешительной - эти не станут задумываться, прежде чем пристрелить ненужного им человека. Я закончил сеанс работы на компьютере и вышел из офиса, немного походил и вернулся. Как раз в этот момент зазвонил телефон на моем столе. Я подошел и снял трубку - звонил Эммо, один из двух допрошенных мной подростков. Он сказал, что располагает важной информацией по поводу убийства, и предложил встретиться на 77-ой улице. Я поехал на встречу.

Однако меня ждал большой сюрприз. Эммо, вместо того, чтобы подойти ко мне, упал на землю, а из окна по мне открыли стрельбу. Приходилось действовать предельно быстро. Я спрятался за свою автомашину и надел бронежилет, потом пробрался к багажнику и открыл его ключами, отомкнул замок на "винчестере" и взял это оружие. Подстрелить из "винчестера" парня, что палил по мне из окна, было делом техники.

И самое обидное, что меня только обругали! Оказалось, я своим вмешательством сорвал операцию отдела CRASH. Похоже, надо было дать застрелить себя, чтобы не устраивать никому неприятностей. Так или иначе, первый день расследования был закончен. Позднее я узнал, что мне удалось раскрыть убийство мальчика Бобби Вашингтона, который поплатился за то, что не стал помогать банде. Однако это никак не относилось к убийству Хикмана.

День 2, вторник

День начался с малоприятного разговора с начальством. В городе обнаружен еще один труп полицейского, и почерк убийцы абсолютно тот же. Я поговорил с Хэлом, чтобы узнать последние новости по делу. Затем пришлось на лифте спуститься вниз, в лабораторию, и попросить у Честер свой пистолет - кому-то захотелось узнать, куда попали выпущенные из него прошлой ночью пули. Заодно у Честер я узнал последние результаты экспертизы и получил приглашение на вечер в бар.

Труп был обнаружен на лужайке возле особняка рэп-звезды Йо Мани, туда я и поехал в первую очередь. У дома я заметил силуэт, нарисованный мелом на земле, и занес в блокнот эту информацию. Подойдя поближе к входной двери, я на всякий случай осмотрел клумбу возле дома и нашел там сломанную туфлю.

Я постучал в дверь и показал значок здоровяку-телохранителю, потом сказал, что хочу поговорить с хозяином дома. Меня провели вовнутрь. Первое, что я заметил женщина в красном платье, которая курила сигарету. Я припомнил слова сестры Бобби и решил прихватить образец. Удобный случай вскоре подвернулся - зазвонил телефон, Йо и женщина в красном повернулись к нему, и я мгновенно схватил сигарету из пепельницы. После этого я поговорил с Йо. Ничего существенного Йо не сказал, кроме имени одного типа, преследующего его телефонными звонками - Деннис Уокер. Этот тип уже был зарегистрирован за свои дела в полиции. Я показал Йо и женщине в красном найденную мной туфлю, но никто из них туфлю не узнал.

Я вернулся в Паркеровский центр, поднялся в офис и снова подключился к базе данных. На этот раз меня интересовали данные о преступниках, конкретно - Уокер (Walker). Я узнал, где он живет, и поехал туда.

Постучав в дверь, я показал свой полицейский значок и попросил разрешения войти. Уокер явно был поклонником фюрера - в комнате грохотали нацистские марши, все стены были разрисованы фашистской символикой. Весь этот шум не давал ничего услышать, и я уменьшил громкость звука. Однако Уокер, когда я отвернулся, выпрыгнул в окошко, а в комнату ворвалась какая-то девица с ножом. Я мгновенно навел на нее пистолет, приказал бросить нож, опуститься на пол и свести руки за спиной, после чего надел на нее наручники.

В свой офис я вернулся с первым уловом. Пришлось выдержать неприятный разговор с разгневанной матерью убитого полицейского Гарсиа. Я заполнил отчет по форме 3/14 и отдал его Хэлу, потом взял из ящика новый бланк. На всякий случай я поискал в компьютере сведения об арестованной Венди Джеймс (James) и ее папаше Строссе (Strauss). Оба они были членами нацистской организации "Арийцы за правосудие". На моем рабочем столе лежала очередная записка от начальника - меня пиглашали на похороны Хикмана. К сожалению, записка опоздала, и похороны уже давно закончились. По крайней мере, стоило заехать к жене Хикмана и выразить свои соболезнования.

По пути я заехал в Полицейскую академию и снова потренировался в стрельбе, чтобы сдать завтрашний экзамен во всеоружии.

Жена Хикмана открыла мне дверь, она была в трауре. Я прошел вовнутрь, сказал несколько слов утешения и ушел.

Вечер в баре был безнадежно испорчен появлением начальника. Он задал мне изрядную взбучку и пригрозил служебными неприятностями.

День 3, среда

День начался с неприятных известий о трех новых найденных трупах. Похоже, в городе открыл охотничий сезон маньяк. Для начала мне пришлось пройти на подиум зала, где шла пресс-конференция, и выслушать массу слов о том, что наша полиция неспособна защитить... и так далее. Однако конец этой прессконференции был более забавным: на меня бросился с дубиной старый знакомый Уокер! Я быстро и профессионально арестовал его.

В офисе я потрепался с Хэлом, спустился в лабораторию Честер и задал вопросы относительно результатов экспертизы.

Дальше я поехал в Полицейскую Академию, где благополучно сдал экзамен по стрельбе. Единственное, с чем были сложности - с заполнением форм. Ведь для экзамена нужна форма 13.5.0, а не 13.5.1!

На стоянке для безхозных автомобилей я показал кассиру свой значок и поговорил с ним, он сообщил мне "волшебные слова" для осмотра автомобиля покойного Гарсиа. Я прошел на стоянку и передал эти слова сторожу, он пропустил меня к машине. Я внимательно осмотрел салон и заметил между сиденьями клочок газеты. Я взял его и прочел два рекламных объявления - одно об увеселительном заведении "с девочками", а другое - о кинотеатре "Третий Глаз".



Я поехал в морг, показал значок и прошел к Сэму, где мы долго говорили о результатах вскрытия новых трупов.

После этого настало время посетить упомянутый в рекламе салон "Битти Китти". На улице стоял подозрительного вида малый, я поговорил с ним-безрезультатно. Я зашел в салон, показал женщине у стойки бара свой значок и немного поговорил с ней. Когда я вышел на улицу, тот малый уже возился рядом с моим автомобилем! Увидев меня, он удрал, но на земле осталось лежать отломанное зеркало заднего вида. Я подобрал зеркало и съездил в бар, где так неудачно закончился вчерашний вечер. Там я взял со стола несколько засохших соленых крендельков - закуску под пиво.

Из бара я поехал в парк, там был обнаружен третий труп. Место происшествия охраняли - злая собака. Я отдал собаке крендельки и она убежала. Я прошел к месту происшествия, осмотрел его поближе и немного разрыл землю. В земле лежала кость, очень похожая на человеческую. Я положил кость в пластиковый мешок и поехал с находкой в Паркеровский центр, в лабораторию Честер. Она отказалась взять у меня кость и переслала к Тедди в отдел регистрации вещественных доказательств. Но Тедди на месте уже не было.

Я поехал в морг, поговорил с Сэмом и отдал ему кость. В некотором роде это нарушение правил, но время сейчас дорого, и мне было не до формальностей.

В своем офисе я составил рапорт по форме 3/14 о найденной кости и отдал рапорт Хэлу.

Потом я снова съездил в салон "Битти Китти", показал девице за стойкой сломанную туфлю и поговорил с ней. Девица сказала, что о туфле может сказать что-нибудь разве что хозяйка салона - Барби. Наконец, наш разговор утомил ее, и она потянулась за сигаретой. Я взял со стойки зажигалку, дал ей прикурить и по рассеянности положил зажигалку себе в карман.

Я вышел из салона, немного погулял и вернулся. За стойкой уже сидела сама

Барби. Я показал ей значок и туфлю, подробно расспросил обо всем. Увы, туфлю она не узнала - размер был слишком большой.

Я съездил в морг и на самых ступеньках увидел, как репортеры атакуют Шерри, и она им что-то отвечает. Я немедленно отбил Шерри у репортеров; боюсь, при этом я снова повредил "паблисити" своего отдела.

День 4, четверг

С утра я наведался в морг и поговорил с Сэмом по поводу результатов его исследования той кости, что я вручил ему. Заодно пришлось сделать выговор Шерри за общение с репортерами.

На стоянке брошенных автомашин я снова показал значок кассиру и узнал очередные "волшебные слова". Они проложили мне путь мимо сторожа, и я приступил к осмотру автомашины, где было найдено целых два трупа. На этот раз криминалисты ничего не прозевали, и внутри салона не оказалось ничего достойного внимания. Я посмотрел на номер машины - E2BSY669. Наверняка в базе данных Паркеровского центра я смогу узнать, кому она принадлежит.

Так я и сделал - оказалось, этот номер зарегистрирован за Центром здравоохранения. Туда я и отправился. Мой значок позволил поговорить с дежурной, и я подробно расспросил ее. Оказалось, машина принадлежала Луэлле Паркер, пропавшему работнику центра. Описание внешности Луэллы позволило мне предположить, что именно труп Луэллы был обнаружен в парке. Я говорил с дежурной до тех пор, пока она не предложила мне самому осмотреть кабинет Луэллы. В кабинете я взял со стола аудиокассету с записями рэп-музыки Йо Мани и две папки с последними делами, которыми занималась Луэлла.

Выйдя из кабинета, я снова поговорил с дежурной и показал ей папки с делами. Итак, одна папка относилась к Барби, владелице салона "Битти Китти", а другая - к Митчелу Турману, которому принадлежал кинотеатр "Третий Глаз". Какое загадочное совпадение - именно эти два заведения были упомянуты в вырезках, найденных в машине Гарсиа!

Прежде, чем ехать туда, я съездил на 77-ю улицу, место самого первого преступления, и прошел к стенке, откуда выковыривал пули. В мешках поблизости валялась грязная, но прочная веревка. Я взял веревку себе.

Первым делом я навестил Барби, поговорил с ней. По словам Барби, инспекция Луэллы была вызвана клеветой бывшего мужа Барби, имя которого она отказалась назвать. Я не стал пока настаивать и отправился к кинотеатру "Третий Глаз".

Я, как обычно, показал значок человеку в будке, и он пригласил меня вовнутрь. Зрителей пока не было. Я походил по кинотеатру и заглянул в женский туалет. Как ни странно, там висело... красное платье. Странно, не правда ли? Потом я долго расспрашивал Турмана, причем на вопрос о Луэлле он реагировал неожиданно бурно, даже плакал. Уверял, что все это - жалобы соседей на то, будто он не кормит свою собаку. Вообще Турман произвел на меня странное впечатление - по-моему, он не совсем нормален. На мой вопрос по поводу платья он сказал, что это платье принадлежит его матери. После разговора он угостил меня стаканчиком чаю и предложил посмотреть кино. Я пошел в зал. Не знаю почему, во время сеанса меня сморил сон. Странно - мне снилась пресловутая женщина в красном. Но в моем сне она выглядела очень странно и скорее походила на переодетого мужчину!

Я очнулся оттого, что Турман тряс меня за плечо и явно старался выпроводить поскорее. Я не стал приставать к нему с дальнейшими расспросами и поехал к салону "Битти Китти", решив посетить расположенный рядом магазин по торговле пластинками и аудиокассетами,

Я отдал владельцу кассету из кабинета Луэллы. Он сказал, что деньги за товар не возвращаются, но предложил взять что нибудь взамен. Я взял с витрины барабанную палочку - сам не знаю, зачем.

Наконец, я снова поехал в парк, где было найдено тело Луэллы. Представьте, я снова увидел собаку! Что за странная привязанность к этому месту? Чтобы поближе познакомиться с животным, я накинул на него веревку, но собака бросилась наутек. Я мчался за ней до тех пор, пока не очутился в каком-то закоулке. Собака пролезла в дверцу в стене и исчезла. Я достал из чемоданчика ломик, взломал им дверь в стене и прошел в темный подвал - правда, в темноте ломик куда-то потерялся. Я включил фонарик (из того же чемоданчика), пошарил лучом в темноте и нашел деревянную дверь, запертую на ключ. Я поковырялся ножом в рукоятке, где установлен замок, открыл дверь и прошел на лестницу. Чутье подсказывало мне, что за полуоткрытой дверью меня поджидает какая то опасность. Я намазал клеем барабанную палочку и приклеил к ней зеркало, после чего просунул зеркало на палочке в дверную щель и осмотрелся. Никого не было, и я спокойно вошел.



Чья-то кухня... Нехорошо, наверное, но я открыл холодильник. С верхней полки на меня смотрела отрезанная человеческая голова! Многое проясняется - например, стало понятным отсутствие конечностей или их частей у разных жертв. Я имею дело с опасным маньяком-людоедом. Придется соблюдать предельную осторожность. Я описал свою находку в блокноте.

Я походил по квартире, хозяина нигде не было, зато в коридоре сидела собака. Она явно не собиралась пускать меня дальше. Я бросил ей таблетки снотворного. Собака проглотила лекарство и "отключилась".

Я прошел по коридору в дальнюю комнату и открыл шкаф. Там лежала туфля. Я отметил туфлю в блокноте - ведь она составляла пару с той, что была у меня. Я отогнул коврик, под ним обнаружился люк.

Лестница привела меня в чулан, однако виднелась дверь наружу. Я вышел и оказался... в зале кинотеатра "Третий глаз". Что же, все стало ясно, дело за малым - поймать людоеда Турмана. В кресле сидела женщина, но мне не удалось разбудить ее. Только теперь я понял, какой опасности подвергался, распивая чай с Турманом. В чашке наверняка было сильное снотворное.

В холле никого не оказалось. Я снял со стойки буфета банку из-под "Кока- колы", а в ней обнаружился ключ. Когда я снова входил в зрительный зал, то успел заметить уходящего Турмана - он был переодет в красное платье и нес на плече свою новую жертву. Дверь за Турманом закрылась, ключ к ней не подходил. Я попробовал открыть ключом правую дверь в зале. Как ни странно, в зале стал гаснуть свет. Я включил фонарик. Последнее, что я успел заметить - перекошенное лицо Турмана в женском платье. Потом - темнота.

Я очнулся в комнате наверху, карманы мои были абсолютно пусты. За мной внимательно наблюдала собака как только она успела проснуться? Встать мне не удавалось, собака принималась лаять. Я дотянулся до небольшого резинового мячика

и швырнул его в окошко. Собака выпрыгнула вслед за мячом и оставила меня в покое.

Я прошел в ванную комнату и открыл настенный шкафчик, там взял аэрозоль для волос. В холодильнике на кухне все было по-прежнему, но Турман зачем-то засунул в рот отрезанной головы мою зажигалку. Я взял ее и соорудил из баллончика и зажигалки импровизированный огнемет.

Наконец, я направился в конец коридора и прошел в комнату, где Турман расправлялся с очередной жертвой. Конечно, увидев меня, он с ножом рванулся навстречу, но я успел поджечь его из своего изобретения, тем самым надежно обезвредить и закончить свое расследование. Охотничий сезон был закрыт.

Информация

Название: Police Quest 4: Open Season ("Полицейская миссия - 4: охотничий сезон")
Фирма: Sierra
Год: 1993
Размер архива: 16.7 Mb
Класс: Приключения
Видео: VGA
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 386

PRINCE OF PERSIA - 2: THE SHADOW AND THE FLAME ("ПРИНЦ ПЕРСИИ - 2: ТЕНЬ И ПЛАМЯ")

Когда несколько лет назад появилась игра "Prince of Persia", огромное количество людей буквально влюбилось в нее с первого взгляда. "Prince of Persia" требовал умения не только быстро жать на клавиши, но и не менее быстро соображать в экстренных ситуациях, а также иногда проявить немалую долю фантазии и изобретательности.

Пожалуй, "Prince of Persia" был первой игрой, в которой было достигнуто изумительное качество анимации движений героя. Принц, которым управляет игрок, двигался как персонаж мультфильма - плавно и естественно, без рывков, которые были характерны для ранних компьютерных игр. Восточная экзотика, на фоне которой происходило действие, был сдобрена мистикой с налетом легкого садизма (гильотины, заточенные колья и т.д.), придававшего игре особую пикантность.

На всякий случай напомним сюжет "Prince of Persia". Султан Персии отправился на войну и оставил королевство на попечение злого визиря Джафара. Визирь, естественно, решил воспользоваться удобным случаем и жениться на принцессе, "чья красота была подобна полной луне на небе" (конец цитаты) и захватить в свои руки власть. Принцесса отказала нахальному визирю в его притязаниях - у нее уже был возлюбленный, молодой путешественник с торгового корабля. Джафар дал принцессе час на размышление и предупредил, что по истечении этого срока ее казнят, а своего юного конкурента посадил в подземелье, чтобы отрубить ему голову.

Будущий принц Персии выбрался из своей камеры, отыскал в подземелье меч и отправился выручать принцессу. Ему предстояло пройти через набитое

смертоносными ловушками подземелье, охраняемое не только живыми стражниками, но и порождениями мрака - ожившими скелетами. Подземелье делилось на 12 уровней, на каждом уровне требовалось отыскать выход, да к тому же открыть его, нажав на специальную панель. Время на выполнение задачи было ограничено одним часом. На последнем уровне его поджидал сам Джафар, который прекрасно владел мечом. Юноша справляется и с ним и в традициях всех восточных сказок женится на принцессе.

Успех игры был настолько колоссален, что фирма "Broderbund Software" тут же приступила к выпуску продолжения к ней, хотя первоначально такой вариант вроде бы не планировался.

Действие "Prince of Persia - 2" начинается через 11 дней после завершения сюжета первой части игры. Оказывается, злой Джафар и не думал умирать, его выручило знание черной магии. Джафар становится двойником принца и изменяет внешность своего соперника. Настоящему принцу с трудом удается убежать. Султан снова уходит на войну, а Джафар все-таки добивается своего и захватывает власть в Персии. Принцесса смертельно заболевает, и принцу за ограниченное время предстоит вернуть свой облик и свергнуть самозванца.



Естественно, в "Prince of Persia - 2" используются куда более качественная графика и звуковые эффекты, нежели в старой игре. К тому же увеличилось число действий, совершенно неочевидных с первого взгляда, так что игра стала существенно сложнее своего предшественника.

Игровой экран абсолютно очевиден и не требует практически никаких пояснений. Единственная вспомогательная информация, которая показывается на нем - это состояние здоровья принца (красные флаконы внизу слева) и здоровье самого ближнего противника - синие флаконы внизу справа. В начале игры у принца 3 пункта здоровья. Когда здоровье кончается, принц умирает, и игра начинается с ближайшей "контрольной точки". Хотя число "жизней" принца бесконечно, время на игру ограничено 90 минутами.

Чтобы контролировать движения принца, можно пользоваться клавиатурой или джойстиком. При использовании джойстика вместо клавиш **Shift** и **Ctrl** используются кнопки джойстика.

На клавиатуре для управления принцем используются следующие клавиши:

стрелки влево/вправо - повороты и передвижение. Если стрелку держать нажатой, то принц побежит в этом направлении. Во время бега можно нажать клавишу прыжка - простого или с зацепом, и тогда расстояние прыжка повышается за счет разбега. Во время сражения эти стрелки тоже перемещают принца, но добавляется интересная возможность: если усиленно "напирать" на противника без нанесения ударов, то можно поменяться с ним местами.

стрелки вверх и влево/вверх и вправо - прыжок в соответствующем направлении. Когда принц держит меч наготове, эти стрелки позволяют наносить удары с дальних дистанций.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

стрелка вверх - принц подпрыгивает на месте. Если над ним находится край карниза, то он зацепится и подтянется наверх (для этого стрелку нужно держать нажатой). Иногда таким способом можно обрушивать нестойкие плиты.

стрелка вниз - если принц стоит на краю, то он спускается на руках и спрыгивает вниз. В противном случае он просто приседает. Совершенно иное применение эта клавиша находит, когда принц держит меч наготове -нажатие ее заставляет принца убрать меч в ножны.

Shift в сочетании:

со стрелкой вверх - подтянуться там, где принц повис на короткое время.

со стрелками влево/вправо - небольшой шаг в соответствующем направлении

со стрелками вверх и влево/вверх и вправо - прыжок с зацепом, то есть если в конце прыжка принц повисает на краю карниза, то он подтягивается на руках. Чтобы принц нормально подтянулся, клавиши следует держать нажатыми.

Ctrl:

отдельное нажатие - принц выхватывает меч (или наносит им колющий удар, если меч уже наготове).

в сочетании со стрелками - различные рубящие удары мечом и блоки.

Все эти клавиши дублируются в других частях клавиатуры (например, вместо **Ctrl** можно использовать клавишу **Ins**,. а вместо стрелок - блок буквенных клавиш **W,E,R**...), так что при желании можно управлять и другими клавишами.

В игре есть еще несколько полезных сочетаний клавиш:

Esc - пауза.

Alt+Q - быстрый выход из игры в DOS.

Alt+L - загрузка ранее сохраненной игры.

Alt+G - сохранение игры.

Alt+M - включение/отключение фоновой музыки.

Alt+K - выбор управления с клавиатуры.

Alt+J - выбор управления с джойстика.

Alt+S - включение/отключение звука.

Alt+O -служебный экран, где находится меню со следующими пунктами:

Sound On/Off - включение/отключение звука.

Ambient Music On/Off -включение/отключение фоновой музыки.

Keyboard/Joystick Mode - управление с клавиатуры/джойстика.

Save Game - сохранить текущую игру. Обратите внимание, что игра делится на “контрольные точки”, и при восстановлении сохраненной игры вы начинаете не с того места, где вы записали игру, а с ближайшей “контрольной точки”.

Resume Game - продолжить игру.

Quit Game - выйти из игры в DOS.

Как уже говорилось ранее, на каждом уровне игры необходимо найти выход. Если это дверь, то почти наверняка она закрыта, и придется искать способ открыть ее; чаще всего для этого достаточно нажать в каком-то месте на специальную панель, хотя бывают и исключения.

Однако добраться до выхода обычно бывает очень и очень нелегко. Уровни усеяны смертоносными ловушками многих видов, которых надо избегать, к тому же по ним ходят и живые противники. Живых противников, как правило, не обойти, и с ними приходится сражаться мечом.

На уровнях очень много обваливающихся, неустойчивых плит. Такая плита может своим падением открыть путь дальше, если заблокирует своим весом другую нужную плиту - или, наоборот, намертво отрезать принца от пути к выходу. Чтобы плита упала, достаточно пробежать по ней или прыгнуть где-нибудь поблизости три раза.

Единственное, что помогает принцу в его задаче, - это кувшины с лечебными эликсирами, разбросанные по уровням. Каждый маленький кувшин восстанавливает 1 пункт здоровья принца, но выше максимального значения здоровье ими не восстановить. Чтобы повысить значение максимального здоровья, необходимо найти большой кувшин; они встречаются гораздо реже. Большой кувшин сразу восстанавливает все потерянное здоровье.



В нашем кратком описании не будет подробно расписано, как пройти тот или иной уровень - где и куда нужно прыгнуть с разбега, какой кирпич обрушить и т.д.; ведь тогда игра станет совершенно неинтересной. Скорее, мы задержимся лишь на трудных и неочевидных моментах, на которые игроку придется потратить массу времени.

В начале игры принц выпрыгивает в окно дворца от стражи Джафара. Победить колдуна он пока не в состоянии, и приходится спасаться бегством. Перепрыгивая с крыши на крышу и отбиваясь от стражников, принц добирается до порта, откуда отходит торговый корабль. Необходимо с разбегу прыгнуть на корму корабля, повиснуть на ней и подтянуться на руках, чтобы попасть на борт корабля.

Вызванная колдуном буря топит корабль и выбрасывает принца на далекий остров. Путь в пещеру завален громадным камнем с изображенным на нем символом. Чтобы попасть в пещеру, нужно перебраться через зыбучий песок так, чтобы наступить на все плиты без символов, и, наоборот, не трогать плиту с символом. Если все сделано правильно, камень отойдет в сторону и пропустит принца в пещеру.

Начальные уровни в пещере довольно бесхитростны и не вызывают особых сложностей. Проблемы начинаются, когда принц доберется до ковра-самолета на полу пещеры. Попытка вылететь сквозь закрытую решетку кончится плохо, поэтому придется идти дальше и искать способ открыть решетку. Основным препятствием на этом пути становится бессмертный скелет на мосту; убить его принципиально невозможно. Правильная тактика такова: необходимо "напирать" на скелета и поменяться с ним местами, но ни в коем случае не давать ему развернуться и бежать от принца! Пара ударов мечом сзади остановят скелета, и поединок продолжится. Нанося удары или, наоборот, отступая, принцу следует встать примерно на пятую доску моста слева. Вскоре доски моста рухнут в пропасть, и тогда нужно успеть развернуться и уцепиться за остатки досок слева, подтянуться на них и идти дальше. Там уже рукой подать до плиты, открывающей решетку, и ковра-самолета. Принц садится на ковер-самолет и отправляется туда, куда его зовет таинственный женский голос.

В развалинах старого города неизбежно возникнут трудности с летающими головами. Поначалу кажется, что убить их мечом вообще невозможно, но это не так! Просто нужно наносить мечом рубящие удары в сочетании со стрелкой вперед (то есть влево или вправо - в зависимости от ситуации) или стрелкой вперед и вверх. Освоение этого способа уничтожения голов может занять некоторое время, но зато потом будет легко.

Когда принц доберется до развалин тронного зала и поднимет с пола меч, он падает без чувств; появляется призрак женщины - его матери. Оказывается, правителями этого города были родители принца, но город пал под нашествием армий тьмы, и удалось спасти лишь одного ребенка.

Чтобы выбраться из развалин города, нужно найти крылатого коня и с разбегу запрыгнуть на него с остатков перекрытия колонн. Пройти по этому перекрытию очень непросто, плиты обваливаются. Всего одна ошибка - и попытку придется начинать сначала.

Крылатый конь относит принца в храм огнепоклонников. Здесь принцу предстоит обрести магическую силу для того, чтобы уничтожить Джафара. Уровни храма тоже достаточно трудны, и на них наверняка придется потратить много времени. Однако подлинное хитроумие понадобится для того, чтобы добыть мистический голубой огонь из чаши - любая попытка взять его сжигает принца. Правильный вариант: нужно НЕ убивать стражника на экране с огнем, а наоборот, позволить ему убить себя и подождать несколько секунд. Тень принца добудет огонь, и теперь остается лишь вернуться направо к крылатому коню и лететь обратно в Персию.

Магия Джафара переносит принца в таинственный мир, где и придется вступить в поединок с колдуном. Для начала принц должен найти экран, где стоят его двойники, и мечом уничтожить всех - кроме одного, последнего. Затем он находит место, куда переместился последний двойник, и подходит поближе. Можно попробовать достать меч - увы, меч здесь бессилен. Принц в быстром темпе поворачивается налево и направо попеременно; через несколько оборотов он начинает светиться голубым пламенем. Обратите внимание: пока принц вертится, его здоровье катастрофически уменьшается. Однако, если за игру было набрано достаточное количество больших кувшинов с эликсиром, ему хватит здоровья, и колдун начинает убегать от светящегося принца. Принцу следует побегать за Джафаром так, чтобы оказаться неподалеку от него, и выстрелить разрядом энергии (клавиша **Ctrl**). Успешный выстрел испепеляет Джафара на месте, принцесса узнает законного супруга и выздоравливает...

Все живут счастливо и долго - до самого выхода “Prince of Persia - 3”.

Информация

Название: Prince of Persian II: The Shadow and the Flame ("Принц Персии 2: тень и пламя")
Фирма: Broderbund
Год: 1993
Размер архива: 4.9 Mb
Класс: Динамика
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 286

PRIVATEER ("КАПЕР")

После воистину триумфального успеха игр серии "Wing Commander", в которых игроки могли попробовать свои силы в качестве пилота космического истребителя, фирма "Origin" решила, что называется, "ковать железо, пока горячо". Хотя "Wing Commander III" - непосредственное продолжение саги о сражении Земной Конфедерации с империей воинственных кильратов - пока не появился, вышло несколько похожих игр на эту же тему. Из всех этих игр, пожалуй, только "Privateer" в какой-то степени самостоятелен и не является просто улучшенной версией "Wing Commander".

Местом действия "Privateer" становятся внешние рубежи земной конфедерации. Там уже заложены колонии и базы, идет добыча полезных ископаемых и производство товаров, но... Война с кильратами поглощает все ресурсы Конфедерации, и становится невозможно поддерживать на должном уровне порядок и закон на растянувшихся в космосе, удаленных от центра Конфедерации границах.

Как и следует ожидать, на недоосвоенных территориях мгновенно начинают хозяйничать разных мастей негодяи и злодеи. Основным бичом коммерческих трасс в космосе становятся пираты - их небольшие маневренные истребители безжалостно грабят грузовые корабли, доставляющие грузы нуждающейся Конфедерации. Пираты грабят исключительно из любви к наживе, без каких-либо идейных соображений.



Другое дело так называемые ретро. Это - секта религиозных фанатиков-технофобов, проповедующих, что все беды человечества проистекают от вмешательства машин в человеческую жизнь. Рецепт, по мнению ретро, прост - следует всего-навсего уничтожить все машины, а заодно и тех, кто не согласен с догмами ретро. Они не решаются противостоять регулярным силам Конфедерации, но в условиях границ ретро вышли в космос для того, чтобы огнем и мечом распространять свое учение. При этом их нимало не смущает тот факт, что с ненавистной техникой они борются техническими же средствами.

Нельзя окончательно сбрасывать со счетов и кильратские корабли, залетающие в эти места. Таких кораблей очень немного - основная масса их задействована в боях. Однако кильратские истребители отлично вооружены и доставляют куда больше хлопот, чем прочие нарушители порядка.

Поскольку заниматься наведением порядка на границах Конфедерация не может, дело было решено поставить на коммерческую основу. Любой человек, располагающий космическим кораблем, может попробовать свои силы в частном предпринимательстве. Вариантов заработать много: это и перевозка грузов между системами, и выполнение контрактов на патрулирование или уничтожение нарушителей, и разведка... Отношения между нанимателем и подрядчиком строятся на основе разового контракта, деньги выплачиваются после выполнения задания. Соблюдается очевидный принцип: чем выше риск, тем больше плата.

Полученные за выполненное задание средства можно вкладывать в приобретение кораблей

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

новых типов, в приобретение технической оснастки или грузов для перевозки.

При всем уважении к фирме "Origin" назвать идею "Privateer" оригинальной нельзя. В "Privateer" фактически полностью скопированы древние игры "Roger" и "Elite", хотя, конечно, использование трехмерной графики типа "Wing Commander" очень сильно украшает игру.

Некоторым недостатком можно считать очень высокие требования к компьютеру. "Privateer" ориентирован на машины с процессором 486DX, хотя в принципе идет и на 386-х машинах. Трудно удержаться и не вспомнить, что "Wing Commander I" шел, хотя и неторопливо, даже на процессоре 286, а на более мощных машинах вообще смотрелся потрясающе. Если учесть, что графика внешне осталась примерно на том же уровне, становится непонятно, почему "Privateer" хочет так много от машины. К тому же очень раздражает курсор прицела, судорожными рывками перемещающийся по экрану и практически не дающий нормально и плавно прицелиться в противника.

Управлять игрой можно как с клавиатуры, так и мышью или джойстиком. Комбинации клавиш в основном унаследованы от "Wing Commander", хотя некоторые клавиши по загадочным соображениям были изменены.

Базы

На базах ведется торговая деятельность и берутся для выполнения контракты. Здесь же продаются, покупаются и ремонтируются корабли и их техническая оснастка.

Графические экраны на базах представляют собой своеобразные меню, "размазанные" по всему экрану. Вы перемещаете курсор, и, когда внизу появится надпись, можно нажатием клавиши мыши, кнопки джойстика или **Enter** на клавиатуре утвердить выбор.

Основные варианты, предоставляемые вам на базах, таковы:

Launch - ваш корабль стартует в космос. Обычно это стоит делать только после того, как все дела на базе завершены.

Main Concourse - переход от стартовой площадки на основную территорию базы.

Ship Dealer - технический отдел, здесь вы покупаете, продаете и ремонтируете свои корабли и их части. Если вы зайдете сюда, то попадете в зал, где продаются новые корабли. Выбор пункта "Purchase ..." означает, что вы желаете купить этот корабль. Будьте осторожны в своем выборе! Из трех кораблей, что стоят на продаже, только тяжелый истребитель "Centurion" (стоимостью 200,000 кредитов) чего-то стоит в бою, а торговые "Galaxy" и "Orion" - просто летающие гробы, и денег на них, похоже, тратить не стоит. Если вы хотите купить новый корабль, то некоторую сумму вы получите за уже имеющееся у вас "железо", так что необязательно копить всю сумму наличными.

Из зала с кораблями вы можете пройти в отдел ремонта и оснастки (Repair and Upgrade). Здесь вы можете, как понятно из названия, отремонтировать свой корабль или улучшить его летные качества - не бесплатно, разумеется. Вот краткое описание предлагаемых устройств:

Laser, Mass Driver, Meson Blaster, Neutron Gun, Particle Cannon, Tachyon Cannon, Ionic Pulse Cannon, Plasma Gun - все это орудия разрушения большей или меньшей эффективности. Отличия разве что в стоимости, расходах энергии и

размере повреждений, наносимых противнику при попадании.

Missile Launcher, Torpedo Launcher - пусковые установки для ракет и торпед различных видов.

Proton Torpedo, DF Missile, HS Missile, IR Missile, FF Missile - боеприпасы для пусковых установок.

Shield Generator - генератор защитного силового поля. Может продаваться в нескольких модификациях, отличающихся ценой и скоростью восстановления защиты.

Engine Upgrade - устройство, повышающее характеристики работы двигателя. Тоже существует в нескольких модификациях.

Afterburner - реактивный ускоритель. Ценой расхода энергии вы можете на короткое время резко увеличить скорость своего корабля - скажем, чтобы уклониться из-под обстрела.

Tail Turret - хвостовая установка для ведения огня по противнику, заходящему с тыла. Доступна не для всех типов кораблей.

Plasteel Armor - броня из дешевого сплава.

Tungsten Armor - вольфрамовая броня, отличается повышенной степенью стойкости.



Tractor Beam - "магнитный луч", позволяющий подбирать из космоса полезные предметы - скажем, груз со сбитых кораблей.

Jump Drive - двигатель для совершения гиперпрыжков.

Repair Droid- робот для проведения оперативного ремонта.

ECM Package - противоракетная защита. Имеется несколько модификаций.

Кроме того, в техническом отделе имеется отдел программного обеспечения (Software Booth). Здесь торгуют устройствами наведения и захвата цели, а также картами, позволяющими вам ориентироваться в других секторах галактики.

Bar - бар. Здесь можно посидеть и потрепаться с барменом о разных разностях. Кроме того, иногда в баре можно заключить сделки "неофициальные" (попросту говоря, подзаработать на контрабанде).

Merchant's Guild - гильдия торговцев. Стать ее членом вы можете, заплатив вступительный взнос в 1000 кредитов. За эти деньги вы получите возможность брать выгодные контракты по перевозке грузов между системами.

Mercenary's Guild - гильдия наемников. Вступительный взнос составляет 5000 кредитов, но окупается он практически мгновенно. Оплата за контракты, полученные в гильдии наемников, существенно выше, чем через основную сеть.

Commodity Exchange - биржа, "купи-продай" самых разных видов. Цены на биржах разных баз, понятное дело, отличаются, и за счет этого можно подзаработать.

Mission Computer - получение контрактов для выполнения.

Космос

После того, как вы загрузили на борт товар или получили контракт для выполнения, пора стартовать и приступать к выполнению задуманного. Все, что относится к космосу, будет в основном описано ниже, среди описаний клавиш, поскольку ничего

непонятного или требующего разъяснений здесь практически нет. Вся система космических сражений позаимствована из "Wing Commander".

В каждой звездной системе имеются точки прыжков (они на навигационной карте отмечены кружками) и базы (они отмечены квадратами). Чтобы перелететь в другую систему, необходимо подлететь к точке прыжка, сбросить скорость и включить прыжковый двигатель. Перелеты между точками производятся обычно с помощью автопилота.

В кабине установлены индикаторы, на которых указаны основные параметры полета:

скорость, установленная (set) и текущая (kps). Наличие двух видов скорости обусловлено тем, что корабль может разгоняться с помощью реактивных ускорителей на короткий промежуток времени, но потом его текущая скорость снова сползает к установленной;

уровень энергии (E). Энергия расходуется на ведение огня из пушек и на применение реактивного ускорителя, ее уровень восстанавливается с течением времени;

радар - здесь в виде точек изображено местонахождение различных объектов вблизи от вашего корабля. Крупная белая точка - это ближайшая навигационная точка, а крупная серая точка (если она есть) - ваша текущая мишень;

экран состояния - сюда по вашему запросу может поступать самая разная информация: статус систем корабля, состояние защиты и повреждений вашей мишени и т.д.

В космосе действуют предельно простые законы: кто стреляет в вас - тот враг и в того надо стрелять. Наибольший процент врагов летает на легких истребителях типа "Talon", но иногда ваши враги оказываются и на других кораблях - скажем, бывает, что приходится сражаться с "охотниками" или с кильратами. Если в вас не стреляют - лучше воздержаться и выяснить, кто это, чтобы не вышло конфуза с защитниками закона (они тоже летают на истребителях "Talon".

Один из достаточно простых способов выяснения, кто есть кто, состоит в вызове неизвестного корабля по радио. Если в списке кораблей, с которыми можно связаться, есть что-то угрожающее (пират, ретро и т.д.), то приходится держать ухо востро.

Описание клавиш

Общие клавиши:

P - пауза, временная приостановка игры.

Alt-X - выход в DOS.

Alt-O - выход в режим установки общих параметров.

Alt-D - самоуничтожение.

На базе:

C - вызов персонального компьютера, на котором вы можете сохранить игру или загрузить ранее записанную, узнать, сколько у вас денег на настоящий момент, какой у вас на борту груз и какие контракты вы должны выполнить.

В космосе:

+ - наращивание скорости.

- - уменьшение скорости.

Backspace - остановка.

A - включение автопилота (при установленой цели полета и отсутствии врагов поблизости).

J - гиперпрыжок. Для совершения прыжка необходимо подойти близко к точке прыжка (ее окружает голубоватый газ) и сбросить скорость. Кроме того, для прыжков необходимо наличие на бороту Jump Drive - прыжкового двигателя.

Tab - включение реактивного ускорителя.

стрелки - изменение ориентации корабля, повороты.

Карта:

N - выход в режим навигационной карты текущей системы.

Q - вызов карты квадранта и просмотр всех имеющихся карт квадрантов.

Enter - выбор навигационной точки для автопилота.

Esc - возврат к виду из кабины.

стрелки - перемещение курсора по карте.

При ориентации по карте обратите внимание: красным цветом выделены навигационные точки, где вы еще не выполнили свое задание, желтым -текущая выбранная для автопилота точка, синим - точки, где вы уже побывали и сделали все, что от вас требовалось.



Сражения в космосе:

T - переключение между целями.

L - захват текущей цели. Рамка вокруг цели становится сплошной, а сама цель не будет автоматически меняться при изменении вашей ориентации.

I - включение/отключение системы слежения.

Enter - выстрел из ракетной установки или “магнитного луча”.

Space - выстрел из выбранной пушки или залп из нескольких выбранных пушек.

W - выбор следующего оружия (для ракетных установок или “магнитного луча”.

G - перебор пушек и выбор текущего комплекта пушек для ведения огня.

1,2,3,4 - включение/отключение пушек разного вида.

S - перебор уровней состояния энергетической защиты.

X - сброс груза.

Справочная информация

R - получение отчета о повреждениях устройство вашего корабля. Зеленым в списке выделены неповрежденные устройства, светло-желтым - слегка поврежденные, темно-желтым - серьезно поврежденные, красным - критически поврежденные, и белым - уничтоженные.

E - вывод информации о состоянии текущей цели, о степени ее повреждений и уровне защиты.

V - переключение экрана на режим обзора текущей цели.

13 Зак. 984

Z - масштабирование цели на экране.

C - связь по радио.

Смена обзора:

F1 - вид вперед.

F2 - вид налево.

F3 - вид направо.

F4 - вид назад.

F5 - установка ведения огня 1.

F6 - установка ведения огня 2.

F7 - камера, установленная на ракете.

F8 - вид на преследуемую цель.

F9 - общий вид.

Информация

Название: Privateer ("Капер")
Фирма: Origin
Год: 1993
Размер архива: 8.4 Mb
Класс: Динамика, Симулятор, Приключения
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 4 MB
Процессор: 386

PROPHECY ("ПРОРОЧЕСТВО")

Королевство Синих Скал подвергается опасности! Злой колдун Крааль, ранее высланный из Королевства, подготовил изощренную месть - он планирует захватить Королевство и стать его правителем, сделав своей женой захваченную им принцессу Опаль. Добрый маг Окрам бессилен помешать Краалю, и единственной надеждой Королевства становится внук Окрама, Вин.

Древнее пророчество гласит, что правителем Королевства станет тот, кто положит в дни Затмения три священных зерна в волшебные песочные часы (Ревусс). Злой Крааль собирается сделать это, и, выполнив пророчество, безраздельно властвовать над Королевством.

Вам предлагается опередить Крааля и самому раздобыть священные зерна и положить их в Ревусс. Разумеется, такие мелочи, как управление королевством, для вас при этом ничего не значат, а значение имеет лишь избавление населения королевства от власти Крааля.

Управление в этой игре довольно стандартное. Нажатие левой клавиши производит какие-то действия с предметом или объектом (подобрать предмет, нажать кнопку и т.д.), а правая клавиша мыши вызывает на экран список имеющихся у вас предметов, из которого вы можете выбрать предмет. Иногда предметы появляются не в самом списке, а сбоку от него - скажем, чтобы выбрать зелье, лежащее в котле, нужно показать мышью на котел, а уже сбоку от котла и будет находиться ваше зелье.

Переход курсора мыши на верхний край экрана вызывает главное меню. Вам из него понадобится 3 пункта:

первый - запись игры и загрузка сохраненных игр.

четвертый - перечень предметов.

пятый - перечень персонажей (их всего двое - Вин и Петрой). Это необходимо для составления команд, в которых участвуют имена (например, Use flute on Ween).

Фактически в игре применяется один-единственный глагол: использовать (Use). Он применяется по отношению к какому-либо выбранному предмету из числа вашего имущества или просто находящемуся на экране. Вы выбираете мышью предмет и щелчком клавиши указываете, где или на чем вы хотите данный предмет использовать, а как именно использовать выбранный вами предмет, программа определит сама. Если вы хотите использовать предмет на другом предмете, то вызываете главное меню, входите в третий пункт и выбираете из списка предметов нужный.

Щелчком клавиши вы также отдаете команду рассмотреть поближе некоторые заинтересовавшие вас объекты. На экране появляется графическое окно, в котором вы также можете производить различные действия. Закрывается окно выбором символа ключа с замком в левом верхнем углу окна.

Впрочем, не будем утомлять вас техническими описаниями, а перейдем непосредственно к делу.

Вин отправляется на выполнение своего ответственного задания из дома волшебника Окрама, но из предметов у него имеется только несколько ягод клубники (strawberries). На столе лежит хрустальный шар (crystal ball) - непременный колдовской атрибут. Потрогайте его. Появившегося забавного старичка зовут Петрой, он говорит, что готов делиться с вами своими обширными познаниями во всех областях науки и вообще помогать советом по мере надобности. Кроме того, он рассказывает, что Окрам когда-то приручил вампирчика по имени Урм. Перевоспитанный Урм перестал пить кровь и перешел на вегетарианскую диету. Вин сможет пользоваться услугами Урма, давая взамен различные фрукты.



Когда Петрой уйдет, на столе вместо хрустального шара оказывается медный. По словам Петроя, этот шар может менять форму, если на него воздействовать тремя разными магическими предметами. Возьмите со стола медный шар (copper ball).

В этой комнате еще есть нужные вам каминные щипцы (tongs), возьмите их. Откройте шкафчик над камином и загляните в него дважды. В первый раз возьмите из него сало (lard), а во второй - нож (knife).

Пройдите вглубь, в кабинет волшебника. Со стола возьмите снотворное (digitalis). Вылейте снотворное на мешочек с семенами, лежащий на полу (Use digitalis on seeds), получится снотворная приманка (drug). Возьмите ее.

На стене висит портрет, перевесьте его на другой крючок, тот, что слева (Use portrait on hook). За портретом открывается тайник, но... попытки сунуть туда руку оканчиваются неудачей, в тайнике живет злая крыса! Положите снотворное снадобье в тайник (Use drug on hideaway). Крыса слопает его и уснет, теперь достаньте из тайника деревянную форму для отливки.

С левого стола возьмите табличку (tablet). Под табличкой обнаруживается замок. Пытаться открыть его большим ключом со стола бесполезно, для этого замка нужен маленький золотой ключ. Прежде, чем покинуть кабинет и вернуться в комнату,

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

разбейте медным шаром череп на столе (Use copper ball on skull). Возьмите лежащее в черепе кольцо (ring).

Из комнаты выходите на крыльцо, налево. Два смешных карлика-близнеца -это Уки и Орби, ваши слуги. Они будут нести ваши вещи и помогать вам (хотя, признаемся, особой пользы от них ждать не приходится).

Возьмите солому (straw). Щипцами выломайте деревянные стойки перил (Use tongs on guard rail) и возьмите получившееся дерево (wood). Ножом срежьте тростинку (Use knife on reed), а потом - сделайте из тростинки флейту (Use knife on reed).

Вернитесь в комнату, Уки и Орби расскажут вам, как кольцом можно превращать медный шар в котел. Положите в камин дерево (Use wood on fireplace), на дерево - солому (Use straw on fireplace). Сыграйте на флейте (Use flute on Ween), прилетит вампирчик Урм. Отдайте ему клубнику (Use strawberries on Urm), развеселившийся Урм подарит вам слиток золота, а заодно поскидывает с полки все банки. Возьмите золото со стола (gold), а с пола - банку с джемом (jam). Снова сыграйте на флейте (Use flute on Ween) и отдайте прилетевшему Урму джем (Use jam on Urm). Попросите Урма применить свои магические силы на камин (Use Urm on fireplace), растопка, которую вы положили, загорится.

Поставьте на огонь котел (Use cauldron on fireplace) и положите в него золото (Use gold on cauldron). Возьмите котел и вылейте расплавленное золото в форму для отливки (Use molten gold on mold). Ура - у нас есть золотой ключик!

Идите в кабинет и откройте ключом замок (Use golden key on padlock). Возьмите статуэтку, в которую превратится замок (half statue). Спускайтесь в подземелье.

Брр, какая мрачная обстановка... Зато есть масса полезных предметов. Возьмите с пола кость (tibia), а со стены - факел (torch). С двери возьмите ветхие доски (planks). Положите в котел сало (Use lard on cauldron). Поставьте на очаг котел (Use cauldron on hearth) и факелом подожгите остатки топлива (Use torch on cauldron). Возьмите котел с растопленным салом (cauldron).

Идите в дверь налево. Возьмите веревку (rope). Свяжите веревкой доски (Use planks on rope), получатся связанные доски (bounded planks). Кольцом превратите котел в шар (Use ring on cauldron) и вложите медный шар в глазницу черепа (Use copper ball on orbit). Череп откроет рот, возьмите лунный камень (moon stone). Вам не удастся просто повернуть рычаг, он заржавел от времени. Вложите кость в отверстие (Use tibia on opening) и вылейте в кость расплавленное сало (Use oil on tibia). Рычаг от сала смажется, и вы сможете повернуть его (lever).

Не забудьте взять с собой медный шар (copper ball). Выходите из комнаты и перебросьте через пропасть связанные веревками доски (Use bound planks on precipice).

Ход дальше закрыт заплесневевшей магической печатью (seal), которая находится в центре экрана. Чтобы открыть ее, вам придется потрудиться.

Вложите факел в кольцо (Use torch on torch holder). Возьмите копье из руки статуи (spear). Череп, лежащий на полке слева, закрывает важную для вас информацию, толкните его (skull). Позовите Петроя и попросите его прочитать надпись на гробнице (tomb).

Возьмите солнечный камень (sun stone) и кость (tibia). Занавеска наверху явно скрывает что-то интересное, но длины копья не хватает, чтобы дотянуться. Привяжите кость к копью (Use tibia on spear), и получившейся конструкцией дотянитесь до

занавески (Use tibia spear on curtain). Занавеска открывает вам... ягоды черной смородины! Наверняка скоро придется звать Урма...

Тем же копьем с костью сбейте на землю смородину (Use tibia spear on blackberries), возьмите ягоды (blackberries). Игрой на флейте вызовите Урма (Use flute on Ween) и отдайте ему смородину (Use blackberries on Urm). Урм явно недоволен ягодами, но соглашается слетать за ключом в щель над дверью (Use Urm on hole). Поднимите с пола брошенный им ключ (key) и откройте дверь (Use key on lock). Идите направо.

Взгляните на меч у стены (sword). Меч не берется, его, видимо, держат могущественные магические силы... Ах нет, это не силы, а самый обычный крючок! Откройте крючок (hook) и используйте меч как рычаг, чтобы сбросить статую (Use sword on statue). Откройте саркофаг (trap), вашему взгляду откроется наполненная едкой кислотой ловушка.

Из медного шара сделайте котел (напомним: Use ring on copper ball) и котлом зачерпните кислоты (Use cauldron on acid). Выйдите в комнату налево и используйте кислоту, чтобы очистить от плесени печать (Use acid on seal). Вернитесь в комнату направо и зачерпните остатки кислоты (Use cauldron on acid). Больше кислота Вину не понадобится, и он самостоятельно выльет ее в уголок. Порядок, кислота нам больше не мешает, и настало время повозиться с четырьмя украшенными символами кнопками.



Теперь повозитесь с кнопками так, чтобы все кнопки оказались отжатыми, после этого нажмите на кнопку с короной, в стене откроется ниша, а в нише - флакон с эликсиром. Возьмите эликсир (elixir). Теперь нажмите кнопки в следующем порядке: меч-луна-корона (чтобы не возникло недоразумений, поясним: этот порядок был указан в надписи на гробнице). Если все сделано верно, то в стене откроется еще одна ниша, а в ней находится статуэтка. Возьмите статуэтку (effigy) и идите налево.

Чтобы открыть магическую печать, положите на нее сначала солнечный камень (Use sun stone on seal), потом - лунный (Use moon stone on niche), и, наконец, положите в углубление статуэтку (Use effigy on niche). Ваши труды будут вознаграждены - вы получите первое из священных зерен, и можете идти дальше.

Попытайтесь пройти на мост. Вам это не удастся - дорогу преграждает злое чудовище, посланное Краалем. Пока глупая тварь бахвалится своей силой, возьмите оброненное ею перышко (feather) и дотроньтесь им до сундука (Use feather on chest). Возьмите яд (venom) и пыльцу (pollen), прочитайте свиток (parchment) - вы узнаете, что применение яда и пыльцы может трансформировать предметы.

Положите в котел яд (Use venom on cauldron) и пыльцу (Use pollen on cauldron). Добавьте в образовавшееся зелье (potion) эликсир, чтобы зелье действовало наоборот (Use elixir on cauldron). Наконец, плесните зельем на чудовище (Use potion1 on monster); гадкий монстр уменьшится в размерах, и, сгорая от позора, убежит. Идите на мост.

Выньте из лапы у жабы меч и столкните им, как рычагом, камень (Use sword on rock). Под камнем обнаружатся таинственные письмена на камешке меньшего размера (rock). Прочитать их Вин не может, поэтому стоит пригласить на помощь Петроя и попросить его помочь.

Путь нам преграждает большая клубника. Попробуйте взять ее (strawberry). Сюрприз - прилетевший Урм пожирает всю клубнику, а взамен насыпает целую

кучу золота. Как разгрести завал?

Обратите внимание на две дырки (hole) в земле. Они ведут к подземной норке Оривора, летающей зверюшки, питающейся исключительно золотом. Попытки поймать Оривора к успеху не приводят - как только суешь руку в одну дыру, Оривор улетает в другую. Чтобы поймать его, накройте верхнюю дыру котлом (Use cauldron on hole) и запустите руку в нижнюю дыру (hole). Пойманному Оривору покажите груду золота (Use Orivor on pile of gold), и он ее моментально съест. Подберите котел (take cauldron) и следуйте дальше, направо.

На земле лежит магическая тиара, но... не будем рисковать, охраняющая тиару змея больно кусается. Капните не нее ядом (Use venom on snake). Яд не только превращает кристаллы кварца в змей, но и также змей - в кристаллы кварца. Возьмите факел (torch) и подожгите колючие кусты терновника (Use torch on thorns). Возьмите с земли тиару (tiara). Превратите кольцом котел в медный шар, а потом тиарой превратите медный шар в трубу (Use tiara on copper ball). Получившейся трубой сбейте со стены ловушку для ос (Use pipe on wasp trap) и возьмите ловушку (wasp trap). Ловушкой поймайте осиный рой (Use wasp trap on wasps) и проходите под арку.

Поджидающий на мосту дракон вызовет вас на состязание в магии, в котором участники превращаются в разных существ. Используйте нижний свиток (parchment), чтобы превращаться в самых маленьких существ. Дракон все равно будет больше и сильнее вас, но не теряйте присутствия духа, превращайтесь до тех пор, пока он не станет осой, а вы - червяком. Поймайте дракона-осу ловушкой (Use wasp trap on wasp) и возьмите слева вишни (cherries).

Сыграйте на флейте (интересно, как выглядит червяк, играющий на флейте?). Прилетевшему Урму предложите вишен (Use cherries on Urm) и попросите его унести куда-нибудь ставшую непреодолимым препятствием ловушку с осой (Use Urm on trap). Получите второе зерно и идите через мост.

В лабиринте положите пластину на иероглифы слева (Use tablet on engraving) и нажмите на волшебный глаз (eye) справа. Ударивший луч изменит иероглифы, и Петрой, если вы его позовете, сможет прочитать их.

Присмотритесь к механизму (mechanism) самой левой двери, над которой изображен меч. Нажмите кнопки в следующем порядке: лук-животное-котел-еда и потяните рычаг (lever). Дверь откроется. У следующей двери нажмите комбинацию кнопок 1-3-4, возьмите флакон (vial) и тоже потяните рычаг (lever).

Новая проблема! Последнее из магических зерен хранится в святилище, вход туда известен только жрице-Стражу. Она бы охотно пустила вас вовнутрь, но Крааль наслал на нее преждевременную старость, и из-за склероза Страж не помнит, как открыть вход. Вам необходимо вернуть ей молодость эликсиром из кварцевых цветов.

Возьмите с головы статуи тряпку (rag) и протрите статуе глаза (Use rag on eye для каждого глаза). На один кварцевый глаз капните ядом (Use venom on quartz), а на другой - пыльцой (Use pollen on quartz).

Бездействующий фонтан покрылся мхом, снимите этот мох (lichen). Чтобы фонтан заработал, необходимо нажать кнопки в последовательности 12-4-6-3. Почему именно так? Взгляните повнимательнее на извилистую стрелку над кнопками, и все станет понятно. Намочите под струей тряпку (Use rag on water), у вас появилась мокрая тряпка (wet rag).

Возьмите с пола монету (coin), молот (hammer) и дрова (wood stack). Ударом молота отбейте руку статуе (Use hammer on arm) и поднимите упавшую амфору (amphora). Поставьте амфору на очаг (Use amphora on hearth). Положите на очаг дрова (Use wood on hearth) и мох для растопки (Use lichen on hearth). Выбейте из стены выделяющийся камень (stone), и в комнату проникнет солнечный луч. Возьмите увеличительное стекло и зажгите им очаг от солнечного луча (Use magnifying glass on beam).

Продолжим сооружение перегонного аппарата. Поставьте в треугольное отверстие на сундуке флакон (Use vial on enclave). Возьмите с пола статуэтку горгульи (gargoyle) и поставьте ее на полку (Use gargoyle on ledge). С помощью возникшей из глаза статуи змеи превратите трубу в змеевик (Use pipe on snake). Змеевик положите на подставку из горгулий (Use coil on gargoyles), а для охлаждения положите на него мокрую тряпку (Use wet rag on coil). Возьмите из превращенного глаза статуи цветок (flower) и положите его в амфору (Use flower on hearth).

С плюща снимите листья (leaves) и заткните ими горлышко амфоры, чтобы жидкость не испарялась наружу (Use leaf on hearth).

Готово, перегонный аппарат заработал. Из змеевика сочится по капле эликсир молодости (potion). Отдайте его Стражу (Use potion on Guardian). Каждый получает то, что хотел: Страж - молодость, вы -возможность войти в святилище и забрать последнее зерно. Не забудьте взять змеевик (coil), который тут же превратится обратно в трубу. Превратите трубу в шар (Use tiara on pipe) и положите медный шар на появившуюся у стены статую (Use copper ball on statue). Заберите шар обратно (copper ball).



Все зерна собраны. Осталось дождаться Затмения, чтобы положить их в Ревусс и выполнить тем самым Пророчество. Вин отправляется в храм, где хранится Ревусс.

Откройте хранилище (tabernacle). Чудовищный удар - Ревусс похищен злым Краалем! Теперь вам придется отправиться на Вулканический Остров, чтобы Пророчество все же исполнилось. А пока вам предстоит выбраться из храма и найти путь к острову.

Возьмите с кубка ожерелье (necklace). Это третий из волшебных предметов, способных превращать медный шар (ожерелье превращает его в меч). Загляните в вазу (vase), возьмите лежащий там ключ (key). У стоящей статуи в рыцарских доспехах возьмите с руки железную перчатку (glove). Загляните в сундук (chest). Кишащие там ядовитые пауки наводят на мысль надеть перчатку и сунуть ее в сундук (Use glove on chest). Пошарьте рукой по дну и возьмите лежащее там каменное сердце (Use glove on heart).

Отогните гобелен (tapestry) и возьмите лежащие там зеркала (mirrors). Вложите сердце в отверстие на груди статуи (Use heart on site) и нажмите статуе на нос (nose). Кубком (chalice) прикоснитесь к весам, что держит статуя (Use chalice on scales). В стене откроется проход. Идите туда (passage).

Закрытая дверь. Ключ у нас есть, но... пройти мешают две лазерные установки по бокам. Если вы смотрели фильм про Индиану Джонса, то уже понимаете, что нужно поставить зеркала на пути лучей (Use mirrors on opening). Смело вставляйте ключ в замок (Use key on lock), обезвреженные лазеры безвредно выстрелят в зеркала, и...

Еще две двери. И выбор дальнейшего пути - за вами. Если вы захотите пойти...

Налево.

Бедняга Урм! Он окаменел под взглядом василиска. Придется помочь ему, в одиночку Вину со своей задачей не справиться. Чтобы оживить Урма, нам предстоит принести в жертву на алтаре Кора три предмета.

Вставьте меч в пустую руку статуи (Use sword on opening). С неба в меч ударит молния. Возьмите ее (lightning) и используйте в дыре для рукоятки у колодца (Use lightning on hole). С сундуком, что висел в колодце, вы пока ничего сделать не сможете. Положите молнию на алтарь, она вам больше не понадобится (Use lightning on pedestal). Заберите меч (sword) из руки статуи, возьмите неприметно лежащую на земле рыбачью сеть (net), а с бочки оторвите обруч (hoop). Идите направо, к реке.

Возьмите с норы краба сетку (grill), краб убежит из норы в реку. Пошарьте в реке сетью (Use net on river) и поймайте там рыбу (fish). Положит рыбу в нору краба (Use fish on trap), краб вернется, чтобы съесть рыбу; поймайте его (crab).

Прикрепите сетку к обручу от бочки (Use grill on hoop) и пошарьте в реке получившимся инструментом вершой (Use sieve on river). В верше окажется... золото, собранное крабом (nuggets)!

Вернитесь к алтарю и положите туда золото (Use nuggets on pedestal). Положите краба на сундук, скрепленный крепкой цепью (Use crab on chest). Краб клешнями перекусит цепь и убежит, теперь подденьте крышку сундука мечом (Use sword on chest). В сундуке оказывается ключ (key).

Ключом отоприте замок от хранилища (Use key on lock) и возьмите лежащее там солнце (sun). Положите солнце на алтарь (Use sun on pedestal).

Жертвенные предметы собраны. Урм возвращается к жизни, а мы идем дальше.

Направо

Возьмите с земли мешок (bag) и положите в него змею (Use bag on snake). Затяните веревку (bond), чтобы змея не сбежала. Отдайте пойманную змею мангусте (Use snake on mongoose), больше мангуста мешать вам не будет.

Сорвите снотворное растение наперстянку (digitalis). Сдерите мечом кору с дерева (Use sword on larch). Превратите меч в трубу (наверное, вы уже поняли, как это делается, но на всякий случай в последний раз подскажем: Use necklace on sword и Use tiara on copper ball). Трубой отведите воду (Use pipe on water), чтобы падающая вода не мешала вам видеть бассейн. Возьмите жемчужины (pearls) с того места, где лежала змея, и положите их в бассейн (Use pearls on basin). Добавьте наперстянку (Use digitalis on basin), а для вкуса - немного костного мозга из бедренной кости, что валяется в правой части экрана (Use femur on basin).

В левом нижнем углу возьмите корень (root) и соберите им немного смолы с дерева (Use root on resin). Смолой приклейте паучков (Use resin on monsters). Отдайте королеве паучков смешанное вами в бассейне зелье (Use mixture on Queen). Заберите свою трубу (pipe), превратите ее в меч и мечом обрежьте веревку (Use swoed on rope) у ворот. Идите в ворота.

Здесь две разветвившиеся линии сюжета снова сходятся вместе. Правда, Вина сходу ожидает неприятный сюрприз - все его имущество украдено неизвестным кошмарным монстром, хорошо, что хоть Уки и Орби остались живы.

Возьмите с земли плошку (bowl) и соберите в нее капающей по стволу дерева смолы (Use bowl on resin). Поставьте плошку на место. Загляните в глаз черепа (eye). Червяк, что вылез оттуда, нам не страшен, он ест грибы. Предоставим ему полакомиться маленькими грибами (Use worm on mushrooms). После этого червяк уползает к себе в череп и отказывается вылезать, поскольку он боится летающей здесь же хищной птицы.

Возьмите рог (horn) с черепа и положите его рядом с палкой справа (Use horn on wood). Возьмите лиану (tropical creeper) со скалы в центре и привяжите рог к палке (Use liana on horn and wood). У вас получилась кирка (pickaxe).

Плесните смолой из плошки на цветок (Use resin on flower). Пролетающая муха намертво увязнет в смоле, и птица подлетит, чтобы съесть ее. Судя по всему, муха отлично сопротивляется и отвлекает хищника - у нас появляется возможность прогнать птицу.

Возьмите с зеленой скалы в центре рогулину (stick) и пошарьте ей в левом нижнем углу экрана (Use stick on...). Над скрытым источником воды рогулина дернется. Возьмите кирку и примените ее над тем местом, где рогулина указывала на наличие воды (Use pickaxe on...). Возьмите справа кружку (pot) и наполните ее водой (Use pot on spring). Полейте грибы (Use water on mushrooms). Грибы мгновенно вырастут и взломают скалы, которые закрывали вам дорогу. Возьмите с земли камень (stone) и швырните им в птицу (Use stone on bird). Теперь червяку бояться нечего, возьмите его из глаза черепа (eye) и положите на грибы (Use worm on mushrooms). Мешавшие вам грибы съедены, можно идти дальше.



Побережье. Для того, чтобы добраться до Вулканического острова, нам необходима лодка. Вроде бы даже корпус есть, но лодка не поплывет без паруса и оснастки. А вот сидит тот кошмарный монстр, которого испугались Уки и Орби. Вообще-то, он, оказывается, довольно маленький и безобидный, да и наше имущество он просто подобрал валявшимся на дороге... Как бы то ни было, он отдаст нам наши вещи за небольшое количество золота.

Возьмите флейту (flute) и сеть (net). С куста клубники (strawberry bush) соберите ягоды (strawberry). Возьмите весло (oar).

Если потрясти кокосовую пальму (coconut tree), то сверху упадут кокосовые орехи. Положите их в сетку для омаров (Use coconut on lobster pot). Вызовите флейтой Урма (Use flute on Ween) и отдайте ему клубнику (Use strawberry on Urm). Выпавшее золото (gold) отдайте монстру (Use gold on monster). Отлично, берите обратно мешок (haversack).

Превратите медный шар в меч и срубите мечом стебель бамбука (bamboo). Установите бамбук на своей лодке вместо мачты (Use bamboo on boat). Сетью поймайте в море рыбу (Use net on sea) и вскройте ей брюхо мечом (Use sword on fish). Икру отдайте пауку (Use fish eggs on spider). Благодарный паук изготовит вам парус для лодки, возьмите его (sail) и установите на мачте (Use sail on mast).

Молотком выбейте из земли шпанготуы (Use hammer on boat rib) и установите их у себя на лодке (Use boat ribs on boat). Установите стабилизирующий груз в виде сеток с кокосовыми орехами (Use lobster pot on boat ribs). Теперь запишите вашу игру, приближается рискованный момент. Укрепите весло в пазе (Use oar on notch) - лодка готова, пора в путь.

В море вас ждет немалое испытание, рыба-меч пробивает дно вашей лодки. Чтобы остановить течь и не утонуть, вам придется действовать очень и очень быстро; возможно, с первой попытки и не получится.

Молотком разбейте замок (Use hammer on padlock). Превратите меч в трубу и трубой подтяните ближе к себе бутылку (Use pipe on bottle). Возьмите пробку (cork). На содержимое бутылки не обращайте внимания, просто Djel объясняется в любви к Azeulisse, вам эта вездесущая парочка еще успеет надоесть.

Из хранилища (hold) возьмите горшок со смолой (tar). Смолой обмажьте пробку (Use tar on cork), воткните пробку в дыру (Use sealed cork on hole) и быстро вгоните ее на место молотком (Use hammer on hole).

Вы находитесь на берегу Вулканического острова. С носа лодки возьмите ключ (key) и откройте ключом замок (Use key on lock). Идите в дверь.

В хижине возьмите лопату (shovel). Можете поговорить с одноглазым стариком, он пожалуется вам на бедность и попросит принести ему что-нибудь, чтобы скрасить нищенскую старость. Идите в дверь, обратно на берег моря.

Начинайте копать лопатой песок (Use shovel on sand). Вы должны откопать много предметов во многих местах, а именно:

- бриллиант (diamond).
- слиток золота (ingot).
- рыбью кость (bones).
- свиток (parchment). Опять Djel любит Azeulisse...
- устрицу (oyster). Превратите трубу в меч и откройте устрицу мечом (Use sword on oyster). Возьмите жемчужину (pearl).
- искусственный глаз (eye).
- сандалию (sandal).
- драгоценные камни (jewels).

Возьмите все это (за исключением свитка, который вам не нужен) и идите в хижину. Вызовите флейтой Урма (Use flute on Ween) и отдайте ему лежащую в хижине клубнику (Use strawberry on Urm); возьмите золото (gold). Мечом выбейте в стене доски (Use sword on planks).

Теперь начинайте отдавать ненасытному старикашке все, что вы нашли на морском берегу (например, Use diamond on old man и т.д.). Сверх этого отдайте ему золото (gold) и монету (coin). Наконец, скряга исчезает. Чтобы пройти в сад Крааля, выбейте мечом в стене доски за тем местом, где сидел старик (Use sword on planks). Откроется потайной ход.

Когда Крааль заточил в каштане здешнюю фею сада, власть в саду перешла в руки честолюбивой маргаритки. Маргаритка росла до тех пор, пока не превратилась в трехголовое растение-монстра. Единственный способ справиться с хищным растением - освободить фею из каштана.

Мечом очистите от сучков ветку слева (Use sword on branch). Срубите с куста справа прямые, тонкие ветки (Use sword on branches). Сделайте из меча котел и закройте им дыру в земле (Use cauldron on hole). Суньте руку во вторую дыру (hole), живущий под землей Оривор на это раз вам в руки не дастся, а вылетит прямо из-

под земли, выбрасывая на поверхность маятник (pendulum). Возьмите маятник и поводите им по экрану, чтобы найти место, где спрятано золото. Когда маятник закачается, положите его и мечом расчистите это место (Use sword on ...). Возьмите золото и отдайте его Оривору (Use gold on Orivor), взамен Оривор принесет вам веревку (rope). Натяните веревку на ветку (Use rope on branch), и у вас получится лук! Выстрелите из лука в каштан на верхушке дерева (Use bow on walnut). К сожалению, неоперенные стрелы летят плохо, и ваш выстрел лишь доставил на обед хищному растению какую-то птичку. Превратите меч в трубу и трубой пододвиньте к себе птичкины перья (Use pipe on feathers). Установите перья на стрелы (Use feathers on arrows). Снова стреляйте в каштан (Use bow on walnut). На этот раз каштан упадет вниз, и вы сможете превратить трубу в меч и разрубить каштан (Use sword on walnut).

Фея сада восстановила порядок и превратила хищника обратно в маргаритку. Идите дальше.

В пещере возьмите клубнику (strawberry) и перо (feather). Как вы уже знаете, перья помогают видеть хранящиеся в ящиках магические невидимые предметы. Дотроньтесь пером до ящика (Use feather on chest) и возьмите пыльцу (pollen) и яд (venom).

В пещере живет брат того червяка, который ел грибы. Правда, он объелся, и ему нехорошо. Чтобы он смог помочь Вину, необходимо его сначала вылечить.



Смешайте в котле пыльцу и яд (как это делать - см.выше). Полейте зельем траву, что растет слева, у стены пещеры (Use potion on grass). Трава вырастает; оказывается, это ромашка. Возьмите ее (camomile). Снова смешайте в котле пыльцу и яд и полейте зельем грибы (Use potion on mushrooms). Казалось бы, проблем только стало больше, но... не забудьте подобрать с земли кусок гриба-трюфеля (truffle). В сочетании с ядом и пыльцой трюфель может создавать новые зелья.

Смешайте в котле яд и трюфель (Use venom on cauldron; Use truffle on cauldron). У вас получится эликсир огня. Примените его на рубин (Use Luciferys on ruby), и на месте рубина возникнет костер. Наполните котел водой из ручья (Use cauldron on water) и поставьте на огонь (Use cauldron on hearth). В котел положите ромашку (Use camomile on hearth). Сварившийся настой ромашки отдайте червяку (Use cauldron on worm). Вылеченный от обжорства червяк охотно съест гигантские грибы, если его об этом попросить (Use worm on mushrooms). Грибы с дороги убраны, но дверь осталась.

Дотроньтесь лежащей на полу тростью (cane) до знакомого стеклянного глаза (Use cane on glass eye). Возникнет одноглазый старик, который обещает за золото открыть дверь. Сыграйте на флейте (Use flute on Ween) и отдайте прилетевшему Урму клубнику (Use strawberry on Urm). Золото (gold) отдайте старику (Use gold on old man). Коварный старик нарушит свое обещание, золото заберет, а дверь так и останется закрытой. В углу, правда, появится красная смородина (redcurrant) - возьмите ее. Снова дотроньтесь тростью до глаза (Use cane on glass eye). Старик опять появится и начнет издеваться над доверчивостью Вина. Не отвлекаясь на него, опять зовите Урма (Use flute on Ween) и отдайте ему смородину (Use redcurrant on Urm). Попросите Урма подействовать на старика (Use Urm on old man).

Кажется, избранное Урмом средство убеждения оказалось действенным - старик вынужден открыть дверь. Идите наружу.

Выясняется, что Уки и Орби ухитрились потерять в траве священные зерна! Придется заняться поисками.

Положите в котел пыльцу и трюфель (Use pollen on cauldron; Use truffle on cauldron). Эта смесь дает эликсир жизни. Капните эликсиром на окаменевшую птицу (Use vitalys on statue), птица оживет и улетит, открывая загадочного назначения рычаг. Потяните рычаг (lever). Вроде бы ничего не произошло, но вы не обращайте внимания.

Если вам захочется, оживите окаменевшего Боргола новой порцией эликсира жизни. А на кристаллы кварца необходимо воздействовать пыльцой (Use pollen on quartz). У возникшего цветка возьмите пестик (pistil).

На листе в верхней правой части экрана сидит муравей (ant). Поговорите с ним - он сообщит, что окажет вам важную услугу в обмен на пестик цветка Молодости. Пестик ему нужен, чтобы вернуть своему муравьиному народу молодость, а то злой Крааль искусственно состарил всех муравьев. Отдайте ему пестик (Use pistil on ant), и... Вин становится муравьем!

Внимательно водите курсором мыши по экрану с травой. Ваша задача -найти ось (axle) и три зерна (grain of sand), которые разбросаны в разных частях экрана. Когда внизу появляется надпись "Grain of sand", нажимайте кнопку мыши, чтобы подобрать зерно.

Когда вы справитесь со своей задачей, то автоматически примете свои привычные размеры.

Зерна вернулись к Вину, но остается не совсем понятным, как попасть в замок. Превратите котел в меч и срубите мечом кусты (Use sword on bush). Теперь вернитесь в пещеру. Благодаря нажатому вами рычагу в стене открылся тайник с механизмом (mechanism). Вставьте найденную вами ось в отверстие (Use axle on orifice) и дерните за рычаг (lever). Возьмите из открывшейся дверцы ключ (key).

Снова наружу. Ключом откройте замок на двери (Use key on lock). За дверью путь вам преграждает решетка. Превратите меч в котел и сложите в котле пыльцу, яд и трюфель (Use pollen on cauldron; Use venom on cauldron; Use truffle on cauldron). Образовавшийся эликсир способен превратить решетку в ядовитых змей ! (Use change on grill).

Бороться со змеями вы уже умеете, капните на них ядом (Use venom on snakes) - змеи превратятся в рубины. Смешайте в котле эликсир огня (Use venom on cauldron; Use truffle on cauldron) и вылейте его на рубины (Use Luciferys on ruby). Путь по прежнему закрыт - на этот раз стеной пламени. Сходите в пещеру и наполните котел водой из ручья (Use cauldron on water). Вернитесь и потушите пламя водой (Use water on fire). Идите в замок Крааля.

Превратите котел в меч и мечом сбейте со статуи украшение (Use sword on ornament). Взгляните поближе на дыру (hole) и расширьте ее ударами меча (Use sword on hole три раза). Рубин, находящийся в дыре, следует сжечь эликсиром огня (Use Luciferys on ruby), а камень, лежащий за рубином (jewel), - взять. Кроме того, возьмите с пола плошку (bowl) и выщербленный камень (flawed jewel).

Теперь исследуйте крайнюю правую нишу (hideaway). В ней обитает какое-то маленькое, но раздражительное животное. Если потревожить его несколько раз, то оно рассердится и начнет плеваться клеем (glue). Соберите клей в плошку (Use bowl on glue).

Приготовьте в котле эликсир жизни и капните им на камень (Use vitalys on jewel). Камень превратится в отненную муху (firefly) и тут же улетит у вас из рук. Превратите котел в меч и мечом ударьте по трещине в камне (Use sword on crack). Пока привлеченная огнем муха будет сидеть рядом, необходимо поймать ее (firefly). Обмажьте муху клеем (Use glue on firefly) и положите в крайнюю левую нишу (Use firefly/glue on hideaway).

Подберите с пола упавший камень (jewel) и повторите все действия, начиная с оживления мухи. Обмазанную клеем муху на этот раз стоит положить в третью слева нишу. Кстати, в нише лежит отбитая половинка камня (broken jewel). Возьмите ее и намажьте клеем (Use glue on broken jewel), потом сложите с выщербленным камнем (Use broken jewel on flawed jewel). У вас получится полный камень (jewel).

Действия опять повторяются, склеенная муха кладется в четвертую слева нишу. Чтобы получить камень для превращения его в муху, превратите свой меч (или котел) в медный шар и положите его в отверстие на стенке этой четвертой слева ниши (Use copper ball on hole). Выньте шар (copper ball), и откроется тайник. В тайнике возьмите булавку (twig) и суньте ее в длинное тонкое отверстие на статуе (Use twig on opening). Выпадет очередной камень (jewel), и вы без труда сможете осветить и последнюю, правую нишу.



Ваши дальнейшие действия таковы: загляните в третью слева нишу (hideaway) и потяните рычаг ОДИН раз. Из пола вылезет каменная плита, а на стене зажгутся буквы. Теперь во второй слева нише дерните рычаг дважды, в самой левой нише - трижды, в крайней правой - четырежды, и, наконец, во второй нише справа - пять раз. Если вы нигде не ошиблись, то над дверью через пропасть должны была полностью загореться надпись. Достаньте лук (bow) и стреляйте по буквам K,R,A,A,L в надписи (Use bow on letter).

После попадания в нужные буквы через пропасть перекинется мост. Он приведет вас... прямо в руки Крааля. Выходит, вы любезно принесли ему три зерна для того, чтобы Крааль мог исполнить пророчество! За такой подарок Крааль решает не убивать вас, а сажает в клетку.

Времени до исполнения планов Крааля осталось в обрез. В стене слева торчит гвоздь (nail), дергайте его до тех пор, пока гвоздь не вылезет из стены. С пола возьмите камень в виде сердца (heart).

Внимательно посмотрите на замок (lock). Он состоит из двух циферблатов, в которых вращается стрелка. Вставьте гвоздь в правый циферблат, в положение, соответствующее 7 часам (Use nail on hole) и толкните стрелку (needle). Стрелка упрется в гвоздь, а в решетке поднимется шестой слева прут. Пока прут не опустился на место, возьмите из-под него булавку (pin).

Вытащите гвоздь (nail) и вставьте его на правом циферблате в положение 9 часов (Use nail on hole), а булавку - на левом циферблате в положение 3 часа (Use pin on hole). Толкните обе стрелки (needle) решетка поднимется и откроет вам дорогу в зал с Ревуссом.

Крааль установил часовой механизм, который сам должен сбросить зерна в Ревусс. К сожалению, зерна лежат слишком высоко для вас.

Прежде всего запишите вашу игру, поскольку первая попытка может оказаться и неудачной. Теперь рассмотрите рычаги, расположенные на панели в центре (levers).

Дважды потяните самый правый рычаг, чтобы он опустился до конца, теперь - еще дважды, чтобы он поднялся на место. То же самое нужно последовательно проделать со средним и левым рычагами. Правильно нажатые рычаги замедлят ход часов и дадут вам небольшую отсрочку для выполнения задания.

Слева на стене есть надпись (carving). Нажмите на ней буквы D,J,E,L, и в стене откроется тайник со статуэткой. Возьмите из руки статуэтки нож (knife) и вставьте ей в грудь сердце (Use heart on orifice). Теперь возьмите прислоненный к механизму в центре неприметный кусок бамбука (bamboo) и дважды поработайте над ним ножом (Use knife on bamboo). В первый раз в бамбуке будет прорезано выходное отверстие, а во второй - кусок бамбука станет флейтой.

Сыграйте на флейте (Use flute on Ween). Прилетевший Урм не сможет помочь вам - за исключением того, что крылом он смахнет на землю камень с буквой А. Возьмите этот камень (stone) и вставьте его на пустое место в надписи на стене (Use stone on hole). Нажмите буквы A,Z,E,U,L,I,S,S,E, справа откроется другой тайник, и в нем тоже стоит статуэтка. Возьмите ее (statue) и дотроньтесь до первой статуэтки (Use statue on statue).

Появившаяся фея - дочь Djel и Azeulisse - поможет вам снять с верхушки механизма три священных зерна. Возьмите зерна (3 grains) и положите их в Ревусс (Use 3 grains on Revuss).

Пророчество сбывается! Злой Крааль сокрушен, а Вин спасает принцессу Опаль и народ Королевства Синих Скал.

Информация

Название: Prophecy ("Пророчество")
Фирма: Coctel Vision
Год: 1993
Размер архива: 6.5 Mb
Класс: Приключение
Видео: VGA
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 386

RAMPART ("БАСТИОН")

"Rampart" - на редкость оригинальная смесь стратегии и аркадной игры, где могут участвовать несколько игроков. И сражения, и строительство замков в передышке между боями ведутся в аркадном режиме.

Каждый игрок строит замок и устанавливает в нем пушки для отражения нападений противника. Во время боя огонь пушек координируется игроком, то есть хорошая реакция может существенно уменьшить разрушения замка (ибо противник тоже стреляет из своих пушек) и отбросить врагов от ваших стен. Небольшой промежуток времени между двумя последовательными боями посвящается ремонту стен замка (если стены замка не составляют замкнутый контур, то вы автоматически терпите поражение) и захвату новых земельных участков. Чтобы участок прибавился к территории замка, необходимо окружить его стеной это дает возможность установить в замке новые пушки и увеличить огневую мощь.

Форма возводимой стены определяется случайным образом. Игрок должен сориентировать ее в нужном положении и построить в самом оптимальном, на его взгляд, месте. По разнообразию геометрических форм фрагментов процесс строительства чем-то напоминает игру "Тетрис". Идея остается той же - фигуру сложной формы нужно как можно быстрее где-то разместить.

Главное меню состоит из следующих пунктов:

DECLARE WAR - начать военные действия.

GAME OPTIONS - настройка регулируемых параметров игры.

CONFIGURATION - настройка управления и конфигурации.

EXIT - выход в DOS.

Уровень игры, который выбирается в пункте "Game Options", существенно влияет на ход игры. На "сложном" уровне игроки получают возможность строить специальное оружие - например, воздушные шары, гарантированно уничтожающие пушки противника, или особые огненные пушки, которые оставляют на месте цели горящие развалины (здесь противник не сможет выстроить стену).

Можно играть как с компьютерным противником, так и с "живым". Второй вариант, конечно, существенно интереснее - ведь можно играть с учетом человеческой психологии и использованием многочисленных тактических приемов, это придает игре особое очарование.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

Информация

Название: Rampart ("Бастион")
Фирма: Bitmaster
Год: 1992
Размер архива: 950 Kb
Класс: Динамика, Логика, Стратегия
Видео: VGA
Управление: Клавиатура, Мышь, Джойстик
Игроков: 1-3
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

R

RAPTOR: CALL OF THE SHADOWS ("КРЫЛАТЫЙ ХИЩНИК: ЗОВ ТЕНЕЙ")

Бесхитростные игры, в которых один ваш небольшой самолетик летит вперед и истребляет армады врагов, чрезвычайно популярны для игровых приставок типа "SEGA" или аналогичных им, а вот на IBM они встречаются довольно редко (наиболее удачными из них были "Xenon-2" и "Dawn Raider"). Основное объяснение этого факта, наверное, кроется в отсутствии аппаратных средств для формирования изображения на экране и перемещения отдельных графических образов. Поэтому как-то укоренилось мнение, что приличную динамическую игру такого типа на IBM сделать просто нельзя.

Оказывается, можно, да еще как! Фирма "Apogee" блестяще опровергает устоявшееся мнение своей игрой "Raptor: Call of the Shadows". Пацифистам и интеллектуалам играть в "Raptor" крайне не рекомендуется.

Признаем откровенно, что интеллектуальностью "Raptor" не блещет; основной принцип состоит в бесхитростном уничтожении ВСЕГО на линии полета. Как и полагается, в конце каждого уровня вылезает злой и прочный "босс", и с ним приходится немного повозиться. Схема таких игр уже реализована в сотнях вариантов на игровых приставках, и никаких оригинальных открытий в жанре "Убей-их-всех" не предвидится. Но о вкусах, как известно, не спорят, и любителям динамических игр "Raptor" подарит массу острых ощущений. Бесспорным достоинством стала возможность сохранения игры (в большинстве таких игр приходится каждый новый заход делать с самого начала).

Графика и звук в игре сделаны "на отлично", объекты на экране перемещаются быстро и плавно. Так как игра работает в защищенном режиме процессора, аппаратные требования существенно выше, чем для старых динамических игр.

Простенькая идея, составляющая суть игры, не требует особого сюжета, но для полноты картины опишем и ее. Игроку предоставляется возможность заработать денег в качестве пилота-наемника корпорации "Mega-Corp". Заработок пилота целиком зависит от количества уничтоженных им целей; кроме того, по пути можно подобрать некоторые дополнительные призы. Вся оснастка самолета, покупка нового оружия и ремонт производятся за счет самого пилота. "Mega-Corp" предоставляет возможность слетать в три различных сектора, причем в каждом секторе враг нападает десятью "волнами". Каждая последующая "волна" оказывается более сложной, чем предыдущая.

По части управления игроку предоставлен разнообразный выбор. Можно играть как с клавиатуры, так и с мыши, стандартного джойстика, специального джойстика "Thrustmaster" или игровой панели.

После запуска игры вы попадаете в главное меню:

New Mission - начать игру с самого начала.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★
Концепция	★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★★

Load Mission - загрузить сохраненную ранее игру.

Game Options - настройка параметров игры (уровень графики, громкость музыки и звуковых эффектов).

Order Info - несущественно.

Credits - информация о создателях “Raptor”.

Quit - выход в DOS.

Нажав в главном меню клавишу **D**, вы увидите демонстрационный ролик. Это может помочь вам сориентироваться в тактике игры, а также лишний раз убедиться в ее отличном оформлении.

Когда вы начинаете игру заново, то вводите свое имя и позывные. Эта информация будет использована исключительно для выбора нужного пилота, когда восстанавливается записанная ранее игра. После этого вы выбираете уровень сложности в игре:



Training mode - тренировочный режим. В тренировочном режиме вы можете пройти только первые четыре “волны”, после этого уровень автоматически меняется на “Rookie”, но все собранное ранее оружие остается.

Rookie - новичок. Малый уровень сложности.

Veteran - ветеран. Средний уровень сложности.

Elite - ас. Высокий уровень сложности.

Затем вы можете выбрать вид собственной фотографии на документах, но этот выбор в игре вообще ни на что не повлияет. Изменение производится клавишей **Ctrl** или щелчком клавиши мыши на фотографии.

Из главного меню вы попадаете в ангар. Фактически это тоже меню, просто его пункты разбросаны по экрану. Возможности здесь следующие:

Fly Mission - выйти на боевое задание.

Supply Room - переоснастить или перевооружить ваш истребитель.

Exit Hangar - выход в главное меню.

Save Pilot - сохранить игру для загрузки в будущем.

В магазине (Supply Room) покупается и продается любое оборудование. Чем эффективнее оружие, тем оно оказывается дороже. На экране изображены внешний вид оружия, его стоимость и количество единиц этого оружия на борту вашего самолета. Чтобы переключаться между режимами купли/продажи, пользуйтесь двумя кнопками Buy/Sell в нижней части экрана (Buy соответствует режиму покупки, Sell - режиму продажи). Различные предметы перебираются стрелками в правой нижней части экрана, а покупается/продается предмет большой зеленой кнопкой внизу. Чтобы выйти из магазина, воспользуйтесь клавишей **Esc** или щелкните мышью в левом нижнем углу экрана.

Обратите внимание, что не все купленное в магазине оружие начинает действовать на вашем самолете одновременно. Если у вас есть два или более вида оружия из разряда выбираемого (Selectable), то в каждый момент игры вы сможете пользоваться только одним из них и переключаться по мере надобности. На самолете есть и оружие, которое действует в любом случае; например, пулемет. Он стреляет всегда,

а “выбираемое” оружие лишь увеличивает огневую мощь.

Специфическим видом оружия являются мегабомбы. Их можно покупать в магазине или собирать во время полета. Применение мегабомбы наносит большой ущерб всем целям на экране, как наземным, так и воздушным. Обычно мегабомбами стоит пользоваться для уничтожения “боссов”.

Помните, что ремонт истребителя тоже производится за ваш счет. Не забывайте после каждого боя докупать энергетические модули так, чтобы энергия самолета была равна 100 единицам. Это, конечно, необязательно, но сильно облегчает жизнь пилота.

Основное действие игры, конечно, происходит во время боевых вылетов. Когда вы соглашаетесь на боевой вылет, вам предоставляется выбор сектора боевых действий: Bravo Sector, Tango Sector, Outer region, а также вы можете воспользоваться автопилотом (Auto-Pilot). Автопилот автоматически выводит вас в сектор, где проходила последняя операция.

В каждом секторе противник нападает 10 “волнами”. Если вы прошли, скажем, пять “волн” в секторе Bravo и заходите туда снова, то сражаетесь с шестой “волной”. Можно произвольно менять операции от сектора к сектору.

Управление самолетом в бою

Передвижение - стрелки направления/перемещение мыши/перемещение джойстика.

Стрельба из выбранного оружия - клавиша **Ctrl**/ левая клавиша мыши/первая кнопка джойстика.

Выбор оружия - клавиша **Alt**/правая клавиша мыши/вторая кнопка джойстика.

Применение мегабомбы - клавиша **Space**/средняя клавиша мыши/клавиша **Space**.

прямой выбор оружия с клавиатуры - клавиши **1,2...9,0,-**. Клавиша **1** соответствует ракетам залпового огня, **2** - автоматической пушке “Minigun” и т.д. Скорее всего, пользоваться этой возможностью вам не придется. Излишне говорить, что выбрать оружие таким образом вы можете только тогда, когда оно у вас есть.

Бой ведется на двух “уровнях” - наземном и воздушном. Есть виды оружия поражающие и наземные, и воздушные цели, а есть специализированные (скажем, ракеты “воздух-земля”). Ваш самолет не должен сталкиваться с воздушными целями, а над наземными он может свободно пролетать.

Боезапас вашего оружия неограничен, так что можно вести огонь непрерывно. Чаще всего для уничтожения рядовых целей требуется несколько попаданий, не говоря уже о “”боссах”. Количество попаданий, нужных для уничтожения цели, уменьшается с ростом мощи вашего оружия.

Из некоторых целей вываливаются призы, их нужно собирать, пролетая над ними. Призы бывают двух отличающихся видов:

- оборудование, в том числе энергетические модули. Вы можете пользоваться этим оборудованием или продать его после боя.

- денежные призы. Они просто увеличивают сумму на вашем счете (иногда очень солидно).

Хотя видов призов всего два, конкретных разновидностей гораздо больше. Хватать

нужно все, вредных призов не бывает.

Во время боя на игровом экране отображается различная полезная информация. Прежде всего это количество денег на счету игрока (наверху). Деньги поступают на счет автоматически по мере уничтожения целей; чем больше уничтожено целей, тем приличнее будет заработок.

Желтая полоска справа отражает уровень энергии истребителя. Столкновения с воздушными целями или огонь противника постепенно снижают энергию; когда она доходит до критического уровня, теряется "специальное" оружие, а потом истребитель просто взрывается. В бою можно повысить энергию машины с помощью призовых энергетических модулей. Также можно повысить энергию, если некоторое время воздерживаться от стрельбы.

Желтая полоска слева появляется только в том случае, если вы купите в магазине фазовый щит. Эта полоска соответствует дополнительной энергии щита, и в первую очередь убывает именно она, а уже после ее исчезновения начинает убывать энергия истребителя. Энергия щита отличается только тем, что она не восстанавливается, даже если вы прекращаете стрельбу.



Небольшая полоска внизу экрана появляется, если вы купите в магазине ионный сканер. Сканер позволяет вам знать уровень энергии "босса" во время поединка с ним, все остальное время он бесполезен.

В левом нижнем углу экрана находятся значки имеющихся у вас мегабомб. Сколько значков, столько раз вы сможете применить мегабомбу.

Наверху справа приводится изображение вашего текущего "выбираемого" оружия. Нажатием клавиши **Alt** вы можете выбрать его среди нескольких видов имеющегося оружия. Однако во время сражения обычно на подобные мелочи времени нет, и вам, возможно, стоит держать только один вид "выбираемого" оружия.

Последний совет для тех, кто решительно не может справиться с поставленной боевой задачей. Нажатие клавиш **Ctrl+Backspace** ставит на ваш самолет самое мощное оружие и вдобавок восстанавливает жизнь. Но подумайте, стоит ли лишать игру всякого спортивного интереса?

Информация

Название: Raptor: Call of the Shadows ("Крылатый хищник: зов теней")
Фирма: Apogee
Год: 1993
Размер архива: 4.0 Mb
Класс: Динамика
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 386

REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER-BENDER
("РЕКС НЕБЬЮЛАР И КОСМИЧЕСКИЙ ИЗМЕНИТЕЛЬ ПОЛА")

Лихой космический авантюрист Рекс Небьюлар, как это часто бывает, оказался совсем без денег. Этот прискорбный факт заставил его согласиться на предложение полковника Стоуна - привезти уникальную вазу с таинственной планеты, о которой известно только ее примерное местонахождение. За выполненную работу Рекс должен получить 75,000 галактаров, и это вознаграждение позволит ему решить все житейские проблемы.

Космический корабль Рекса "Скользкая Свинья", без труда обнаружил гравитационные аномалии, хотя самой планеты на радарах не было видно. Но... неизвестно откуда материализовался боевой космический корабль, и под огнем его пушек бедная поврежденная "Свинка" рухнула в заполненную водой лагуну. Отсюда Рексу и предстоит выбраться на сушу, раздобыть драгоценную вазу и найти способ удрать с планеты - надежд на починку его собственного корабля нет.

Чем же "Rex Nebular..." выделяется в длинном ряду представителей жанра "quest"? Сюжет неплох, графика приятная, интерфейс удобен... но не более того. Самым выдающимся моментом игры можно смело назвать анимацию движения персонажей. Они двигаются абсолютно плавно и реалистично, без подергивания, присущего абсолютному большинству игр. В quest'овых играх фирмы "Microprose", создавшей "Rex Nebular...", использована специальная система для ввода изображения с видеокамеры и дальнейшего использования отснятых кадров в игре. Эффект налицо - играйте и убедитесь сами.

После запуска игры следует выбрать из главного меню один из следующих пунктов:

Start a new game - начать игру заново. В этом случае следует выбрать уровень сложности:

Novice - новичок.

Advanced - специалист.

Expert - эксперт.

В более простых уровнях некоторые головоломки окажутся наполовину решенными, или вы будете получать подсказку в особо трудных местах.

Resume last game - возобновить ПОСЛЕДНЮЮ игру, автоматически сохраненную при выходе.

Watch introduction - посмотреть заставку.

Credits - узнать, кто создавал "Rex Nebular..."

Exit - выход в DOS.

Возможно, вас удивит, что в меню не присутствует пункт "нормального" восстановления записанной вами игры. В 99% случаев вам захочется возобновить

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

именно ту игру, которую вы прервали в последний раз. Если нет - вы сможете записать свое состояние или восстановить его прямо по ходу игры.

Управлять действиями Рекса вы сможете с помощью мыши или джойстика. Из клавиш, видимо, пригодится только одна - **Esc**. Нажав ее, вы вызовете на экран игровое меню:

Save Game - сохранить текущую игру.

Restore Game - восстановить сохраненную ранее игру.

Game Play Options - настройка игровых параметров:

- **Music is on/off** - включение/отключение музыки.
- **Sound is on/off** - включение/отключение звуковых эффектов.
- **Interface is standard/easy** - стандартный/упрощенный интерфейс.
- **Inventory is still/spinning** - включение/отключение вращающихся предметов в имуществе.
- **Screen fade is fast/smooth/medium** - быстрое/плавное/среднее "угасание" экрана при переходе на другой игровой экран.
- **Storyline is naughty/nice** - сюжет "для взрослых"/"для маленьких".



Resume Current Game - продолжить текущую игру.

Exit from Game - перейти в главное меню.

Чтобы выйти из игры побыстрее, без выхода в главное меню, применяется комбинация клавиш **Alt+Q**.

Игровой экран

Основная часть экрана, естественно, занята изображением местности, где находится Рекс. Здесь находятся различные предметы, которые можно взять, и объекты, с которыми можно производить различные действия.

Чтобы приказать Рексу передвинуться в то или иное место, а также выйти на другой экран, достаточно щелкнуть левой клавишей мыши на этом месте. При выходе на другой экран курсор мыши примет вид стрелки с надписью "GO".

Для совершения всех прочих действий нужно отдать Рексу команду, состоя-щую из глаголов, и также предметов и объектов, с которыми производятся действия. В нижней части экрана слева находится перечень "базовых" глаголов, не привязанных к конкретному предмету. Их вы можете применять с любыми объектами на экране или среди вашего имущества.

В середине нижней части экрана находятся перечень вашего имущества и изображение выбранного щелчком мыши предмета (он выделен более темным цветом букв). Для просмотра всего списка пользуйтесь кнопками на экране в виде стрелок "вверх" и "вниз".

Наконец, в правой части экрана находятся глаголы, специфичные для выбранного предмета. Когда вы меняете предмет, список глаголов тоже меняется.

Описание игры

В приводимом ниже описании предполагается, что выбран "взрослый" вариант сюжета при уровне сложности "Expert". На других вариантах могут быть отличия во

второстепенных деталях - например, когда строишь ловушку, яма уже заранее оказывается покрытой листьями.

Как обычно, описаны только самые необходимые действия, а в игре есть масса моментов, которые стоит опробовать, так что экспериментируйте смело.

В начале игры Рекс находится на дне морском, в кабине полуразбитой "Скользкой Свиньи". Посмотрите на экран монитора - не для развития сюжета, а просто для развлечения. Вниз. Возьмите с плаката на стенке бинокль, откройте холодильник и возьмите с полки отвратительный! зеленый! протухший! гамбургер. Вниз. Возьмите со стола часовой механизм, а на полу поблизости подберите кислородную маску. N. По лестнице поднимитесь к люку; Рексу удается покинуть корабль.

Как вы увидите, неприятности еще не кончились, и всплыть на поверхность вам не удастся, придется искать обходной путь. Направо. На океанском дне валяется дохлая рыба; поднимите ее и засуньте в нее гамбургер. Получится фаршированная рыба.

Вниз. Направо. Не торопитесь в пещеру, неведомая тварь время от времени высовывает щупальце из дыры и хватает им рыбу. Бросьте в дыру отравленную гамбургером дохлую рыбу. Тварь издыхает, и вы можете вплыть в пещеру. Направо. Вверх. Наконец-то твердая земля!

Направо. Наверх. В земле вырыта яма, а в левом нижнем углу экрана лежит куча листьев. Возьмите листья и прикройте ими яму. Налево. Зайдите в хижину и возьмите со стола духовую трубку и отравленные стрелы, снова на улицу. Налево. Налево. Мартышка на пальме украдет у Рекса бинокль, да еще стукнет орехом по голове; ничего, разберемся чуть позже. Налево. У туземной хижины женщина занимается стиркой, поговорите с ней. В разговоре старайтесь убедить ее, что Рекс - НАСТОЯЩИЙ мужчина, а здесь оказался в результате аварии. Она задаст два вопроса, чтобы проверить, правда ли это.

Ответ на первый вопрос - "Tool to measure angular force", а на второй - "They go wherever they land when I throw them". Женщина, наконец, приглашает Рекса в хижину, где можно приятно провести время. Когда Рекс придет в себя, возьмите из мешка на стенке плод. Вниз. Направо. Направо, Направо. Положите плод на яму с листьями. Прибежит людоедка и... провалится в яму. Теперь она не сможет подкараулить Рекса! Направо. На земле валяются разбитые плоды дерева. Подберите кусок и насадите его на отравленную стрелу, а теперь из духовой трубки оглушите нахальную мартышку. Подберите свой бинокль. Налево. Наверх. Наверх. Поднимите две кости рядом с черепом. Заберитесь по лестнице и в бинокль посмотрите на север. Внимательно следите, какие цифры будет нажимать охранник на пульте, и запомните их. Когда охранник на время исчезнет, идите наверх. Войдите в телепортатор, наберите цифровую комбинацию и нажмите на кнопку с улыбающейся рожицей.

Охрана берет Рекса в плен, и следует длинный промежуточный ролик. Когда все закончится, Рекс оказывается в камере, а сосед слева пытается говорить с ним серез стену. Ответьте ему; это пришелец, и он хочет спастись. Говорите с ним до тех пор, пока не кончатся темы для разговора. Вслед за этим Рекса привязывают к каталке и отвозят в лабораторию. Поговорите с медсестрой до тех пор, пока не кончатся темы для разговора. Она уйдет за доктором, а вы в это время возьмете со столика скальпель. Доктор осмотрит вас и задаст вопросы о здоровье; отвечайте,

что у вас все хорошо ("Heart is good", "Kidneys fine", "I'm an Outy"). Рекс невредимым вернется в камеру.

В результате всех ваших разговоров выясняется, что на этой планете не так давно разразилась Война Полов, в результате все мужчины были поголовно истреблены биологическим оружием. Чтобы население не вымерло, так называемые Хранители используют загадочный аппарат - Изменитель Пола, который действительно на время изменяет пол человека. Выполнив общественную обязан-ность, превращенные женщины снова принимают прежний облик.

Снова поговорите с пришельцем-соседом и скальпелем взломайте вентиляционную решетку в стене. Полезайте в вентиляционную шахту и доползите до второй камеры справа. Вниз. Поговорите с пришельцем. Направо. Доползите до самой левой камеры. Вниз. Выломайте решетку. На столе стоит кружка, а справа от нее - два монитора. Рассмотрите мониторы повнимательнее. На левом мониторе нажмите кнопку "два". Дважды нажмите красную кнопку. Силовое поле исчезло, и все узники вырвались на свободу из камер!



Прибежавшую охранницу ликвидирует наш друг-пришелец, вам даже не придется ничего делать. Направо. Направо. Возьмите магнитную карту с растерзанного трупа в камере. Направо. Направо. Направо. Возьмите диктофонную ленту с руки трупа на каталке. Теперь идите налево до упора, пока не доберетесь до платформы Изменителя Пола. Встаньте на платформу и продолжайте путешествие в женском обличии.

Направо. Наверх. Наверх. Возьмите магнитофон. С пола подберите оторванную руку или приложите ее к сканеру на стене. Возьмите из шкафа все свои вещи, отобранные при аресте. Наверх. Возьмите с трупа кредитную карточку. Идите вниз до тех пор, пока в коридоре вас не осмотрит луч - на предмет пола. К счастью, проблем пока не предвидится. Направо, в бар. Возьмите из кармана ремонтницы, сидящей за стойкой, список телепортаторов. Присядьте у стойки и поговорите с барменшей. Закажите бутылку Венерианского бренди (Venusian brandy). Когда речь зайдет об оплате, скажите, что заплатите кредитной картой. Выходите из бара налево, идите вниз. Вложите магнитную карту в щель у арсенала (левая дверь) и заходите вовнутрь. Загляните в ящик справа и возьмите там систему прицеливания. Вниз. Направо. Снова воспользуйтесь магнитной картой, чтобы попасть на склад. Осмотрите коробку слева и возьмите оттуда пустые футляры для зарядов. Вниз. Зайдите в лабораторию (дверь рядом). Вставьте магнитофонную ленту в магнитофон и включите его. Запишите, как проходил последний опыт профессора, и в каких количествах нужно добавлять жидкости, чтобы получилаь взрывчатка. Возьмите со стола три небольшие колбы и поочередно положите ингредиенты в лабораторную банку (kettle), начиная с бутылки бренди. Внимательно следите за количествами жидкостей, они должны быть теми же, что и на ленте! Когда все готово, положите футляры для зарядов в банку, чтобы наполнить их взрывчаткой.

Вниз. Налево. Вверх до упора. Посмотрите на бумажку, украденную в баре, и запомните ПЕРВЫЙ номер, о котором сказано, что он "недавно настроен" ("has been recently tuned"). Войдите в телепортатор и введите номер, затем нажмите кнопку с улыбающейся рожицей.

Вы снова на поверхности планеты, но уже - в женском облике. Вниз. Вниз. Вниз. Налево. Налево. Налево. Наверх. Поговорите с туземкой и попросите у нее жареного

цыпленка. Возьмите цыпленка и вернитесь в город женщин (номер тот же самый, что вы вводили в первый раз).

Вниз. Вниз. Вниз. Налево. Встаньте на платформу Изменителя Пола и верните себе все, что было потеряно. Направо. Наверх до упора. Снова просмотрите бумажку с номерами и запомните ВТОРОЙ из номеров, которые нужно "слегка настроить" ("in need of minor adjustments"). Войдите в телепорт и наберите номер и веселую рожицу.

Из города женщин Рекс попадает в вымершее царство мужчин. Налево. Садитесь в автомобиль. Чтобы заставить автомобиль двигаться, щелкните клавишей мыши в направлении "наверх". На приборной панели большие кнопки со стрелками налево и направо меняют конечный пункт маршрута, а голубая кнопка приводит автомобиль в движение.

Первым делом поезжайте в Автомобильный Магазин Абдула (Abdul's Auto Shop). Маленькая, но гнусная и прожорливая собака охраняет вход. Бросьте кость через забор, собака убежит. Войдите через дверь в правой боковой части здания. Собака немедленно вернется, бросьте другую кость в опасную зону. Пока собака грызет ее, нажмите на стене кнопку "Вниз". Бедная собачка... В магазине возьмите со стола зеркало заднего обзора, а в ящике справа -тюбик универсального клея. Выходите из магазина и снова садитесь в автомобиль.

Следующая остановка - лаборатория Кейна (Kane laboratory). Зайдите в дверь лаборатории (слева) и потяните за рычаг, чтобы включить лазер. Поставьте зеркало на постамент у стены. Выйдите из лаборатории и войдите в магазин "Macho Prose Software" (на всякий случай поясняем - название является автопародией на "Microprose Software"). Возьмите со стойки фонарик и разберите его, чтобы получить батарейки.

Поезжайте в жилые кварталы (Residential). Идите направо, в дом. Вы увидите луч лазера, бьющий через пол. Направо. Возьмите со столика косметичку. Налево. Отразите лазер косметичкой и откройте сейф. Возьмите ключ и выходите.

Теперь - в видеосалон (Buckluster Video). Откройте дверь ключом и возьмите телефонную трубку. Разберите ее, положите в трубку ваши батарейки. Поставьте трубку обратно на основание - заряжаться. Выйдите и войдите снова, этого достаточно, чтобы батарейки зарядились. Возьмите трубку и разберите ее, получите заряженные батарейки. Выходите из салона и идите направо по проходу в верхней части экрана. Поговорите с Германом, узнайте все, что можно узнать, и отдайте ему 4 батарейки. Он отдаст за это фальшивую карточку. Налево.

В ресторане (Sandbar Restaurant) вы должны взять со стены удочку и разобрать ее, чтобы у вас появилась леска. Осмотрите кассовый аппарат и возьмите там ключ. Выходите. Вы можете не смотреть на закрытый дом удоволь-ствий, туда все равно не попасть.

В автомобиле Рекс добирается до Южной станции (South Maintenance). Вставьте фальшивую карточку в щель сканера и поднимитесь на лифте наверх. Привяжите леску к арматуре (на самом правом цементном столбике). Направо. Возьмите магнитную карточку из кучи костей. Налево. Налево.

Вернитесь к месту вашей высадки здесь - Восточной станции (East Maintenance). Вставьте карточку, найденную в костях, в щель, и зайдите вовнутрь. Возьмите детонаторы.

В автомобиле доберитесь до прохода Вильямса (Williams Bypass). Подойдите к замку и отоприте его ключом из ресторана. Теперь перед рестораном будет висеть лодка.

Поезжайте к ресторану (Sandbar Restaurant), возьмите свисающую леску и привяжите ее к лодке.

Отправляйтесь к Северному морскому окну (North Sea Window). Установите детонаторы на футлярах с взрывчаткой, получаются две бомбы. Одну бомбу засуньте внутрь жареного цыпленка, а к другой прикрепите часовой механизм. Бомбу с часовым механизмом положите на полку перед окном.

Поезжайте к Южной станции (South Maintenance). Бомба взрывается, и к вашему моменту прибытия наверх город затоплен, но неподалеку от вас на волнах покачивается привязанная леской лодка. Возьмите леску и переберитесь в лодку.

Плывите в лодке наверх. Из воды вылезет одноглазое чудовище, бросьте в него цыпленка с бомбой внутри. Бабах!!! Путь свободен. Наверх. Возьмите из воды бутылку, наполните ее водой наполовину. Наверх. Залезьте в окно.



Ага, вот и драгоценная ваза, о которой говорил Герман! Чтобы обмануть систему безопасности, поставьте на пьедестал наполненную водой бутылку. В последний раз посмотрите на бумажку с номерами телепортаторов и запомните ПЕРВЫЙ номер, требующий регулировки ("in need of minor adjustments"). Входите в телепорт и наберите этот номер, потом - кнопку с веселой рожицей.

Вы оказываетесь в диспетчерской. Взгляните на панель управления и нажмите кнопку PAD2 REMOTE. Идите направо. У развалившегося корабля возьмите модулятор защиты, а с пальмы через некоторое время падает пульт дистанционного управления. Если не падает - попробуйте вернуться в диспетчерскую и включить кнопку PAD2 TIMER, взять пульт и снова включить PAD2 REMOTE.

Ваш новый корабль стоит на второй платформе, выглядит, как новенький. Заберитесь в него и замажьте клеем трещину в стекле. Посмотрите на приборную панель справа и установите в пустых местах платы - модулятор защиты и систему прицеливания. Включите пульт дистанционного управления и потяните рукоятку в кабине. Все!!!

Информация

Название: Rex Nebular and the Cosmic Gender-Bender ("Рекс Небьюлар и космический изменитель пола")
Фирма: Micro Prose
Год: 1992
Размер архива: 10.9 Mb
Класс: Приключения
Видео: VGA
Управление: Мышь, Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

RICK DANGEROUS II ("РИК ОПАСНЫЙ II")

РИК ОПАСНЫЙ, так переводится название этой неторопливой, но требующей точного расчета игры, представителя старой классики, и это потому, что ее герой действительно является грозой всех инопланетных завоевателей. Как вы видите из названия, эта игра является второй серией приключений Рика, в первой серии он успешно сражался и отразил попытку завоевания Земли, но не успел он вернуться домой в Лондон для отдыха, как коварные инопланетяне снова атаковали Землю, и, что самое главное, набравшись наглости, приземлись посередине Лондона, в Гайд-парке. Не минуту не задумавшись, Рик, готовый ко всему, вошел в инопланетный корабль ...

НАЧАЛО ИГРЫ

При запуске игры появляется меню с названием **GAME OPTIONS**, УСТАНОВКА ПАРАМЕТРОВ ИГРЫ. Всего этих параметров два, под цифрами 1 и 2, и изменять их можно, нажимая на клавиатуре соответственные цифры. Вот возможные значения:

1. CGA GRAPHICS или EGA/VGA GRAPHICS - выбор графического адаптера.

2. STANDART PC SOUND или ADLIB SOUND - выбор звукового сопровождения.

После выбора нужного нажмите пробел, появится меню установки клавиш клавиатуры. **KEY DEFINITION**. В этой игре, по умолчанию, для управления используются стрелки на клавиатуре для движения и пробел для действий, но в этом меню вы можете установить свои значения, нажимая нужные вам клавиши.

Выберите :

UP - движение вверх.

DOWN - вниз.

LEFT - налево.

RIGHT - направо.

FIRE - действие.

Выбранные вами клавиши заменяют предыдущие значения. Когда все готово, нажмите **Esc**, и мы попадаем в ...

МЕНЮ ВЫБОРА УРОВНЯ

Так как в этом приключении нельзя записаться в процессе игры, то авторы разделили его на четыре части. Вы должны выбрать нужный вам уровень :

1. HYDE-PARK, LONDON. ГАЙД-ПАРК, ЛОНДОН.

2. THE ICE CAVERNS OF FREEZIA. ЛЕДЯНЫЕ ПЕЩЕРЫ ПЛАНЕТЫ ФРИЗИЯ.

3. THE FOREST OF VEGETABLIA. ЛЕСА ПЛАНЕТЫ ВЕГЕТАБЛИЯ.

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★
Интерес	★★★★★★★
Звук	★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★
Концепция	★★★★★
Общий	★★★★★★

4. ATOMIC MUD MINES. РАДИОАКТИВНЫЕ ШАХТЫ.

Расскажем подробнее об этих частях. Первая часть начинается с того, что Рик входит в инопланетный корабль. Пережив немало приключений и убив немало роботов, Рик захватил контроль над кораблем и отправился на планету завоевателей в поисках их предводителя Толстого Парня, но в пути кончается топливо, и корабль падает на планету Фризия. Рик спасся, но корабль безвозвратно уничтожен, так начинается вторая часть. Помучавшись немало с враждебными жителями этой планеты и ее прелестями в виде падающих на голову сосулек и бензопил в снегу, Рик достиг странного телепортационного устройства. Войдя в него, он надеялся попасть в штаб инопланетян, но ему опять не повезло, и он попал в дебри лесов на планете Вегетаблия, это, как вы догадались, уже третья часть. Пейзаж и жители этой планеты отличаются от Фризии, но характер у них одинаков, поэтому в лесах на Рика нападают и природа и люди. Впрочем, Рик под вашим руководстовом достаточно проворен и достигает Радиоактивных Шахт, где и находятся штаб и Толстый Парень - таким образом начинается четвертая часть, осталось только дойти до главаря и свершить справедливый суд.

Попробуйте претворить в жизнь все вышеописанное, но прежде чем вы броситесь в бой, подробнее о управлении Риком.

R

УПРАВЛЕНИЕ РИКОМ

Для начала расскажем о верхней строке игрового экрана. На ней находятся слева направо: количество очков, набранных игроком, количество оставшихся выстрелов в пистолете, количество атомных бомб и количество жизней Рика. Выстрелы, бомбы и жизни отмечаются не числом, а некоторым количеством условных символов. Теперь непосредственно об управлении, при этом все описано; ориентируйтесь на стрелки и клавиатуру, если вы назначили свои, отличающиеся клавиши, сориентируйтесь в соответствии с их значениями.

ДВИЖЕНИЕ

Движение влево и вправо осуществляется соответствующими клавишами. Стрелка вверх - прыжок вверх, если ее нажать при движении, то получится прыжок по параболе в направлении движения, удобно для перепрыгивания врагов. Стрелка вниз - залечь, пока она нажата, Рик лежит, если при этом нажать стрелки движения направо или налево, то Рик поползет в нужном направлении. Для движения по лестницам соотвественно стрелки вверх и вниз.

СТРЕЛЬБА

Для этого важного действия нажмите **Space**, держите его и одновременно нажмите стрелку вверх, Рик выстрелит в направлении своего движения. Помните, что количество выстрелов ограничено, впрочем, по пути попадаются банки с изображением молнии, взяв их, получаем снова полную обойму выстрелов.

БОМБЫ

Установка бомбы требует нажатия **Space** и стрелки вниз, после этого Рик поставит бомбу с часовым механизмом. После установки старайтесь отойти подальше от бомбы, так как ее взрыв причинит вред и вам. На первый взгляд, бомба не очень полезна, но это не так. Она незаменима для открытия скрытых проходов, когда вы поставите бомбу у прохода и она взорвется, он откроется. Кроме того, когда Рик

находится выше противника и прыжок вниз трудно рассчитать, подойдите к самому краю и поставьте бомбу, она упадет вниз и уничтожит врага.

НАЖАТИЕ КНОПОК

Некоторые места этой игры не пройти, не нажав на потайную кнопку, которая отключает то или иное препятствие. Впрочем, на первых уровнях специальная жел-тая стрелка показывает кнопки, которые нужно нажать. Как это сделать? Нажмите стрелку того направления, где находится кнопка, и одновременно **Space**, Рик ударом кулака проделает требуемое действие.

Информация

Название: Rick Dangerous II ("Рик Опасный II")
Фирма: Core
Год: 1991
Размер архива: 207 Kb
Класс: Динамика
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1

RISKY WOODS ("ОПАСНЫЕ ЛЕСА")

Очень приятная динамическая игра, в создании которой принимали участие несколько фирм (главным образом Zeus) под покровительством Electronic Arts. Пожалуй, самое главное достоинство игры - это ее графика. Все - от фона до небольших объектов - вырисовано очень четко и красиво, прекрасно подобрана цветовая палитра, используется затемнение и осветление, прокрутка экрана осуществляется плавно, без рывков. Создатели, пожалуй, выжали все, что только возможно из VGA адаптера.

В отличие от графики звук в игре оставляет желать лучшего. Хотя в настройке и фигурирует Roland и Sound Blaster Pro, все, что удается услышать, это шумная и некачественная Adlib музыка. Для тех, кто довольствуется динамиком, эта проблема не актуальна.

От технических аспектов перейдем к самой игре.

Принцип игры прост: разбить всех плохих парней, освободить всех хороших парней, взять все то, что поможет вам это сделать. Вы управляете героем, которого в поисках приключений забросило в глухой лес, населенный монстрами, - сильными и не очень. И раз уж так произошло, то почему бы не совершить пару-тройку подвигов и не избавить мир от большого злого чудовища, справедливо заслужив при этом славу и почести.

Несмотря на такой простой расклад, на практике все немного сложнее. Сразу же оговорюсь, что вам понадобится много времени, прежде чем вы узнаете вкус победы. Враги очень многочисленны и появляются постоянно, на пути часто встречаются

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★
Интерес	★★★★
Звук	★★★★★★
Оригинальность	★★★★★
Концепция	★★★★★
Общий	★★★★★★

ловушки, но, пожалуй, главная неприятность - у вас ограничено время. То есть в этой игре нет времени на раздумье, нужно действовать, и действовать нужно быстро.

Как настроить игру?

С командной строки запустите игру с параметром /с. Всплывет меню настройки, с помощью которого вы легко сможете выставить устройство для звука и музыки, а также способ управления.

Что нужно сделать в игре ?

На каждом уровне стоят каменные идолы, в них заперты добрые лесные духи. Следовательно освободить их - ваша обязанность. Сделать это можно, просто разбив статую. Однако путь к некоторым статуям закрыт камнем-охранником. Для того, чтобы убрать этот камень с пути, нужно собрать из двух половинок ключ в форме глаза. Как только вы нашли обе половинки и встали рядом с камнем, подкиньте ключ (нажатием **Space+стрелка вниз**), и преграда спадет. Остерегайтесь поддельных статуй, разбивая которые, вы теряете здоровье. Отличить их внешне невозможно, хотя в принципе их выдает расположение. Если статуи стоят как-то слишком рядом, просто до них добраться и внутренний голос говорит “Что-то здесь нечисто”, быть может, стоит прислушаться и идти дальше. Хотя вернейший способ - это способ проб и ошибок.



Если вы подойдете к камню-охраннику без полного ключа, то он принесет вас обратно ближе к началу, и вам придется заняться поисками недостающей половины.

Что помогает в игре и что вредит ?

На уровнях попадается множество предметов. Причем в отличие от многих подобных игр некоторые предметы приносят вред. Все предметы достаточно быстро исчезают, поэтому хватать их нужно быстро (но осторожно).

Одним из самых главных занятий, помимо уничтожения движущихся противников, является собирание монеток. Монеты нужны в конце уровня для покупки нового оружия в магазине. Основным источником монеток являются крылатые мешки, из которых высыпаются монетки, если в них выстрелить Убитые монстры также приносят доход.

Помимо мешков также встречаются сундуки. В сундуках, как правило, хранится множество всяких вещей. Чтобы открыть сундук, нужно в него выстрелить.

Кроме этого, вы можете найти:

- яблоки: как правило, попадаются отравленные яблоки (как в сказке про Белоснежку), которые вызывают временный нездоровый сон и следовательно отнимают драгоценное время; хорошие яблоки прибавляют здоровье. Различить яблоки можно по черенку.

- череп: создает занимательный, но неприятный эффект, переворачивая картинку.

- <<< : быстрый путь на тот свет. Если вы хотите продолжить игру - избегайте любой ценой. Иногда, впрочем, похожий символ дает бонус.

- молния : создает сияние, убивающее врагов вблизи - оранжевый шар - выпускает огненного змея, который помогает вам отбиваться от врагов (это удовольствие длится недолго).

- **маленькая фигурка:** как нетрудно догадаться, дает вам жизнь, если догоните!

Остальные предметы, если и бывают полезными, то незначительно, как правило дают бонус 10.000 .

Как бороться с врагами?

По мере приближения к намеченной цели количество и сила монстров возрастают. Универсальный способ борьбы со всеми врагами - быстрое движение. Нет смысла стоять и стрелять, так как все время появляются новые злодеи. Однако не стоит забывать подбирать монетки на пути, чтобы купить оружие, так как с ножами вам однозначно не пройти более сложные этапы. Среди нового оружия неплохой выбор - боевой топор. Обратите внимание на ударную мощь оружия. Если вы еще раз купите то же оружие, то сила его возрастет до 2 и так далее.

В конце каждого уровня вам предстоит схватка с супермонстром. Наиболее эффективно стрелять и одновременно отступать. Когда же пространство для отступления кончится, быстро оттеснить чудовище обратно. Повторяя такой маневр, вы сможете выиграть битву с минимальными потерями.

Информация

Название: Risky Woods ("Опасные леса")
Фирма: Electronics Arts
Год: 1992
Размер архива: 618 Kb
Класс: Динамика
Видео: VGA
Управление: Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

SAM & MAX HIT THE ROAD ("СЭМ И МАКС ОТПРАВЛЯЮТСЯ В ПУТЬ")

"Sam & Max..." без преувеличения можно назвать явлением в жанре "quest". Мультипликационная графика в стиле "оживший комикс" отличается редкостной выразительностью и обаянием, главные герои исключительно симпатичные. Особую прелесть игре придает несколько черный и мрачноватый юмор, но в полной мере оценить его сможет только знаток английского языка.

Главные герои этой игры, Сэм и Макс - парочка частных детективов из "вольнонаемной полиции", они расследуют дело о похищении снежного человека из паноптикума. Когда-то эти двое были персонажами популярных американских комиксов. Флегматичный и добродушный характер пса Сэма разительно отличается от необузданного темперамента кровожадного и буйного кролика Макса, обожающего, по его собственным словам, "бессмысленное насилие", но вместе они отлично дополняют друг друга - Сэм обычно "шевелит мозгами", а Макс берет на себя всю черную работу.

Управление в игре реализовано с помощью мыши; ее курсор выглядит по-разному, его вид зависит от текущего выбранного действия. Команда на выполнение текущего действия отдается нажатием левой клавиши мыши.

S

Существует пять основных действий, перебор их осуществляется нажатием правой клавиши мыши:

- **посмотреть** (курсор мыши в виде глаза).
- **поговорить** (курсор мыши в виде рта).
- **взять** (курсор мыши в виде пустой руки).
- **использовать** (курсор мыши в виде руки с погремушкой).
- **идти** (курсор мыши в виде руки с двумя пальцами книзу).

Одновременное нажатие обеих клавиш мыши используется редко, оно позволяет вернуться из режима укрупненного "рассматривания" чего-либо к нормальной игре.

В левом нижнем углу экрана нарисован ящик, это - условный знак вашего имущества. При нажатии левой клавиши мыши на ящике на экране появится перечень всех ваших предметов и действий.

Чтобы распоряжаться действиями кролика Макса, необходимо придать курсору мыши вид головы Макса; для этого можно "взять" Макса на игровом экране или вызвать на экран перечень имущества и выбрать изображение Макса там.

Интересно в игре оформлены разговоры персонажей между собой. Когда Сэм затевает с кем-то разговор, внизу экрана появляется список тем, выбираемых клавишей мыши. Четыре темы присутствуют всегда:

вопросительный знак - задать вопрос.

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★★

восклицательный знак - высказать категоричное утверждение.

утка - ляпнуть заведомую глупость.

рука с красным пятном - закончить разговор.

Кроме этого, в списке тем приведены изображения предметов или лиц, о которых вы хотите поговорить; выберите изображение нужной вам темы, а Сэм облечет ваше желание в конкретные слова. Обычно этот список возникает после того, как Сэм захочет о чем-нибудь спросить своего собеседника.

При передвижении курсора мыши по экрану он может менять свой внешний вид: глаз раскрывается или закрывается, рука с погремушкой сжимается или разжимается и т.д. Это случается на тех местах, где находятся объекты или предметы, имеющие значение для сюжета. Например, открывшийся рот говорит о том, что в данный момент вы указываете на что-то, с чем можно поговорить.

Когда Сэм решает использовать свой автомобиль, перед вами появляется изображение карты США с условными знаками мест, куда можно отправиться. Новые знаки появляются на карте по мере продвижения расследования. В левом нижнем углу находится знак с дорогой; если вы поедете туда, то сможете отвлечься и поиграть в несложную динамическую игру. Для прохождения основной игры никакого значения это не имеет.

Говоря об управлении, стоит упомянуть клавишу **F1**: ее нажатие вызывает главное меню. Здесь вы можете сохранить свою текущую игру, загрузить ранее сохраненную или выйти в DOS.

В игре есть масса смешных моментов, необязательных для ее прохождения. Не стоит ограничиваться только минимумом действий - экспериментируйте со всем, что попадается на глаза, и удовольствие от игры только увеличится.

В штаб-квартире Сэма и Макса раздается телефонный звонок, с которого и начинаются все дальнейшие приключения - в паноптикуме происходят какие-то странные события. Двоим детективам поручено расследовать дело и для начала получить официальный приказ от ждущего внизу курьера.

Начните с внимательного исследования квартиры. В мышиной норе спрятаны деньги "на черный день", возьмите их. В комнате справа возьмите лампочку от фонарика.

Выйдите из дома. Ободранный кот безумного вида - это и есть курьер. К сожалению, он от волнения проглотил полученный приказ, и вам придется извлечь бумагу из кошачьей глотки. Натравите Макса на кота; лихой кролик буквально вывернет кота наизнанку и достанет приказ. Садитесь в машину и отправляйтесь к паноптикуму.

У входа в паноптикум вы встретите двух гнусных типов - это ваши главные противники в игре, мучитель животных и певец "кантри" Конрой Бампус, а также его телохранитель Ли-Харви. В дальнейшем вам придется не раз встретиться с ними.

Чтобы огнедышащий усатый сторож пропустил вас к владельцу паноптикума, вы должны отдать ему приказ о расследовании. Он пропустит вас в палатку к сиамским близнецам братьям Кушман. Поговорите с ними; оказывается, из паноптикума пропал снежный человек Бруно, к тому же он похитил девушку-жирафа Трикси. Братья Кушман должны выдать вам билет на бесплатное пользование аттракционами. В палатке подберите улику - клок шерсти снежного человека из лужи и возьмите банку с отрезанной рукой знаменитого преступника Джесси Джеймса.

Выйдите на улицу и отыщите в паноптикуме призовой аттракцион "Wak-A-Rat". Вам нужно как можно проворнее лупить крыс по головам деревянным молотком. Немного потрудитесь и стукните не менее 20 крыс из 40 - и вы выиграете приз, фонарик без лампочки; вставьте в него лампочку из вашей квартиры. Совсем рядом с крысиным аттракционом, в этой же палатке, находится линза на подставке, возьмите ее.

Здесь же неподалеку стоит аттракцион с вращающимся конусом. Поговорите с сидящим техником и уговорите его запустить конус. Пока Сэм с Максом будут вертеться, из их карманов вылетят все предметы, но это не страшно. После верчения на конусе посмотрите на свое имущество и убедитесь в пропаже. Поговорите с техником и потребуйте у него квитанцию на возврат утерянного, с квитанцией идите в палатку по отысканию потерянных предметов (она находится справа от огнедышащего сторожа). Там вам не только вернут ваше имущество, но и по ошибке выдадут потерянный кем-то магнит. Посмотрите на магнит - вы узнаете новое место на карте, "Рыбий мир".

Садитесь в свой автомобиль и посетите забегаловки "Snuckey". В забегаловках вы должны сделать несколько вещей:

- подберите валяющийся на земле у входа картонный стаканчик.
- купите коробку леденцов с орехами "пекан"; для этого возьмите коробку, поговорите с продавцом и расплатитесь своими деньгами.
- отдайте продавцу банку с застрявшей отрезанной рукой. Опытный продавец вытащит руку из банки и отдаст ее вам.



Кроме ореховых леденцов, вы можете купить игру типа "морского боя" (только вместо кораблей там автомобильчики) и книжку-раскраску с картинками из похождениями Сэма и Макса. Никакой практической ценности эти вещи не имеют, разве что для развлечения.

Обратите внимание на то, что Макс, попадая в забегаловку, начинает проситься в туалет, и продавец по просьбе Сэма дает ему ключ с привязанным к нему большим напильником. Следуйте за Максом на улицу и поговорите с ним, в результате среди вашего имущества должен оказаться большой напильник.

Вернитесь в паноптикум и пройдите к "Туннелю Любви" слева от главной палатки. Несмотря на завлекательное название, в "Туннеле Любви" ничего особенного нет - там стоят восковые фигуры. Сядьте в деревянного лебедя у входа и включите фонарик внутри "Туннеля". Внимательно водите лучом по стенам и найдите панель с кнопками. Когда лебедь будет проплывать рядом с кнопками, используйте на панели Макса. Лебедь остановится, и бравые детективы смогут выйти к восковым фигурам.

Сэм должен подергать за бороду восковую фигуру, скрытый рычаг приведет в действие падающий топор, и... в стене откроется потайная дверь. Пройдите вовнутрь и поговорите с кротом Дугласом. Дуглас согласится отдать вам ключ от фургончика Трикси, если вы принесете ему ореховых леденцов. Отдайте ему леденцы и заберите ключ (им оказывается обычный ломик). Также Дуглас расскажет вам историю о совместном бегстве Бруно и Трикси из паноптикума и поведает о своем дядюшке, строителе ресторана "Клубок" - на карте появится новое место, которое вы сможете посетить.

Чтобы выбраться из "Туннеля Любви", переключите расположенный на стене в

14 Зак. 984

комнате Дугласа рубильник. Идите к фургончику и вскройте ломиком замок. Внутри в шкафу вы найдете карточку члена гольф-клуба. Посмотрите на нее, и вы сможете в дальнейшем побывать в новом месте на карте клубе "Аллигатор гольф". В синей коробке на полу лежит костюм, откройте коробку и возьмите его.

Посетите "Рыбий мир". Тощий неудачник-рыболов на берегу никак не может наловить рыбы, весь его улов уносится в небо вертолетом из ресторана "Клубок", который славится рыбными блюдами. Но заниматься проблемами рыболова сыщикам некогда, и они уезжают вместе с целым ведром рыбы, стоявшим у колодца.

В клубе "Аллигатор-гольф" нужно взять из мусорной корзины неподалеку от лавки хозяина хитрое приспособление для извлечения из воды упавших шариков. Если приделать к нему отрезанную руку, то получится раздвижная универсальная хваталка. Пройдите вглубь на поле для гольфа. Неравный бой Сэма и Макса с телохранителем Конроя Бампуса завершается временным поражением, и Макса зашвыривают на середину пруда с аллигаторами. Сэм приходит в себя и принимается за спасение друга, для этого он берет ведро с шариками и ставит вместо него ведро с рыбой. Ударами клюшки он должен забрасывать рыбу в озеро так, чтобы аллигаторы переплывали с места на место. Все эти операции должны образовать живой мостик из аллигаторов от берега до места заточения Макса.

Сэм освобождает заточенного в будке Макса, открывая дверцу наверху. и спасенный Макс отдает ему клок волос снежного человека, который раньше сидел в этой будке. Вслед за этим Сэм сможет открыть дверь и в нижней, непрозрачной части будки и взять там шар "со снежинками". Шар, к сожалению, пуст, и в нем даже нет пробки, но зато он даст вам новое место на карте -"Загадочный Вихрь".

Поезжайте к ресторану "Клубок" и зайдите в музей у подножия гигантского клубка. Приделайте магнит к вашей "хваталке" и суньте получившуюся конструкцию внутрь шара - магнит извлечет из недр клубка потерянное кольцо. Выходите из музея и на вагончике канатной дороги поднимитесь наверх.

Поговорите с типом в чалме и очках, он развлекается сгибанием разных железок усилием воли. Попросите образец, и в вашем имуществе добавится гнутый гаечный ключ. Возьмите с пола провода и подсоедините их к биноклю для рассматривания окрестностей; теперь бинокль сможет вращаться. Установите на бинокль линзу. Пока смотреть в него вам незачем, лучше отправляйтесь в "Рыбий мир".

Развинтите гаечным ключом подставку пластиковой рыбы в речке. Сначала внутрь рыбы залезает Сэм (для этого он просто использует рыбу), а за ним туда должен последовать Макс (используйте Макса на рыбе).

Рыболову так и не суждено порадоваться громадному улову - рыбина с Сэмом и Максом внутри возносится на самый верх ресторана "Клубок", под нож шеф-повара. Пока повар копается в поисках подходящего ножа, используйте Макса на свободном конце веревки, что торчит из клубка. Друзьям приходится спасаться бегством от разъяренного повара, но среди вашего имущества появляется моток веревки.

Поезжайте к "Загадочному Вихрю". Это абсолютно ненормальное место, здесь правит бал отклонение от нормы; особенно впечатляет летающий сортир у входа. В пещере идите по коридору до упора и пройдите под занавес. Пока что вам необходимо взять третий клок шерсти снежного человека.

Рядом с занавесом в коридоре расположена дверь. Запомните ее цвет и используйте

магическое зеркало в коридоре. Дергая рычаги у магнитов в Зазеркалье, вы должны установить именно такой цвет, и только в этом случае дверь откроется для вас.

За ней вы встретите Шув-Оола, крота-мистика. Отдайте ему кольцо из "Клубка", и он расскажет вам, как действовать дальше. Оказывается, вы должны найти Лягушачью Скалу (заодно Шув-Оол укажет, между какими ориентирами расположена Скала), положить на Скалу три клока шерсти снежного человека и посыпать волшебным порошком. От него же вы и получите мешочек порошка.

Найти Лягушачью Скалу вы сможете с помощью бинокля на вершине ресторана "Клубок". Вращать бинокль вы можете левой и правой клавишами мыши. Когда в поле зрения появится камень между сообщенными вам ориентирами, остановите вращение бинокля. Если вы не ошиблись, то на карте появится Лягушачья Скала, и вы сможете поехать туда. Вернуться к обычному экрану вы можете одновре-менным нажатием обеих клавиш мыши.

Как и советовал Шув-Оол, положите на Скалу три клока шерсти и посыпьте порошком. Прилетевшая "летающая тарелка" укажет вам путь к Бампусвиллю, где и живет злой Конрой Бампус, туда вы и поедете.



В Бампусвилле для начала сходите в комнату налево по коридору, где Конрой репетирует выступление своей группы с участием Трикси и Бруно. Когда Конрой устанет и уйдет, дорогу к пленникам преградит световой луч сигнализации. Вернитесь на одну комнату направо и возьмите со стены портрет натуралиста Джона Муира. Затем пройдите по коридору направо до упора, в спальню Конроя. Возьмите подушку со следами средства для ращения волос и с помощью хваталки вытащите с полки над дверью книжку - руководство по обслуживанию домашнего робота (кстати, марка робота "Macrohard" пародирует название известной фирмы "Microsoft"). Найдите домашнего робота и используйте на нем книжку; добравшись до мозгов робота, Сэм должен включить ВСЕ провода. Робот заедет на охраняемую территорию и приведет в действие сигнализацию, это отвлечет Ли-Харви от его обязанностей охранника. Пока телохранитель Конроя разбирается с роботом, пройдите в комнату в правой части коридора, где установлен шлем управления сигнализацией. Сэм использует шлем и... попадает в мир "виртуальной реальности". Он должен вытащить из камня застрявший там меч и зарубить обитающего в пещере дракона, а из драконьего сердца он добывает ключ от системы сигнализации.

Ли-Харви слишком поздно выгоняет Сэма и Макса из своей комнаты, дело уже сделано. Пройдите в комнату, где сидят Бруно и Трикси, и ключом отключите сигнализацию на стойке справа. Бруно благодарен за спасение, но возвращаться в паноптикум явно не намерен - он предпочитает посетить слет снежных людей в гостинице "Дикие Джунгли"! Вслед за ним туда поедут Сэм и Макс.

Войдите в гостиницу, где происходит слет (вход расположен за автомобилем наших детективов). К сожалению, на слет пускают исключительно снежных людей. Отдайте снежному человеку на входе напильник. Чесание пяток приведет его в благодушное настроение, но этого недостаточно, чтобы проникнуть вовнутрь. Поговорите с хозяйкой гостиницы; в результате разговора нужно выпросить у нее комплект рекламных брошюр. Посмотрите на брошюры, это даст вам сразу два новых места на карте.

Для начала посетите выставку овощей портретов. Отдайте старушке портрет Джона Муира, и она пообещает изготовить такой овощ в ближайшем будущем. Возьмите тыкву в виде головы Конроя Бампуса на стенде справа. Садитесь в машину и снова

езжайте в Бампусвилль. В крайней правой комнате используйте эту тыкву на парике Конроя; замена не пройдет для вас даром, но по крайней мере парик останется при вас. Вернитесь на выставку овощей и потребуйте свою тыкву-портрет Муира, поскольку она уже готова.

В другом месте из рекламных брошюр - парке развлечений - зайдите на площадку с динозаврами. Нажмите на кнопку у тиранозавра; пока он рассказывает о себе, снова нажмите эту же кнопку. Нужно выключить динозавра так, чтобы его нижняя челюсть отвисла, тогда Сэм сможет забросить на челюсть веревку. Привяжите к другому концу веревки Макса - в результате вы получите зуб динозавра! Что касается мамонта, то достаточно использовать на нем Макса, чтобы набрать мамонтовой шерсти.

Пройдите в глубь парка, к бассейну со смолой. Разговоры с невоспитанным ребенком из очереди абсолютно бесполезны, все равно к аттракциону без очереди не пустят, лучше поднимитесь наверх на лифте. Подготовьтесь к прыжку: наденьте картонный стаканчик на вашу раздвижную хваталку. Используйте ширму для того, чтобы надеть оснастку для прыжков, затем используйте висящий на крюке эластичный шнур. Пока Сэм и Макс болтаются над бассейном со смолой, используйте хваталку со стаканчиком на смоле. Когда они снова окажутся наверху, снова используйте ширму для переодевания и спускайтесь вниз. Все готово для участия в слете снежных людей.

В гостинице "Дикие Джунгли" используйте смолу на костюме из фургончика Трикси, после чего налепите на костюм шерсть мамонта и парик Конроя. Наденьте получившийся мохнатый костюм снежного человека (для этого вызовите на экран перечень вашего имущества и примените "использование" к костюму). Конечно, снежный человек на входе заметит ваш обман, но ваш напильник сослужит хорошую службу - вы сможете пройти вовнутрь.

Возьмите с банкетного стола бутылку вина и пройдите в маленькую дверь справа от сцены. Возьмите длинный и тонкий нож для льда. Откройте дверь в глубине комнаты; какая встреча! Конрой приехал охотиться на снежных людей... Пока Ли-Харви ищет сеть для ловли, снимите свой костюм (это снова нужно сделать на экране с имуществом!). Конрой решает переодеться в ваше одеяние; пока он и Ли-Харви возятся в холодильнике, используйте Макса на двери холодильника. В замороженном виде ваши противники отлично сохранятся в течение длительного времени.

За спасение снежных людей старый вождь награждает Сэма и Макса званиями почетных вождей. Он просит решить задачу, над которой бьются многие поколения снежных людей: разгадать смысл четырех столбов-тотемов. Вождь ожидает вас в своей хижине, куда можно попасть с правого края экрана со столбами-тотемами. Будьте настойчивы, с первого раза может и не получиться (проход к хижине на экране вообще не видно).

Не торопитесь к вождю, дела еще не закончены. Отправляйтесь в ресторан "Клубок" и поднимитесь наверх. Отдайте экстрасенсу в чалме нож для льда; он скрутит его в штопор. Штопором вы откроете бутылку с вином и заткнете пробкой шар "со снежинками" из "Загадочного Вихря".

Поезжайте в "Загадочный Вихрь" и в комнате за занавесом посетите будку с вихрем. Пока вокруг Сэма и Макса бушуют энергетические поля, используйте на будке шар, заткнутый пробкой; шар наполнится энергией, а пробка не позволит энергии выйти наружу.

Теперь в гостинице идите к столбам-тотемам, а оттуда - в хижину вождя. Отдайте ему по очереди четыре предмета:

- шар, наполненный энергией.
- зуб динозавра.
- тыкву-портрет Муира.
- подушку с остатками средства для ращения волос.

Дело о пропаже из паноптикума завершается крайне неожиданно, не правда ли? Похождения Сэма и Макса закончены, и остается лишь надеяться на возможный выход продолжения этой отличной игры.

Информация

Название: Sam & Max Hit the Road
("Сэм и Макс отправляются в путь")
Фирма: Lucas Arts
Год: 1993
Размер архива: 9.3 Mb
Класс: Приключение
Видео: VGA
Управление: Mouse
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 386

SHADOW CASTER ("ОТБРАСЫВАЮЩИЙ ТЕНЬ")

S

Отдаленно эта замечательная игра напоминает "Wolfenstein 3D" или "Doom", где вы как бы смотрите на происходящее вокруг вас глазами главного героя.

Однако "Shadowcaster" можно смело назвать оригинальной и даже уникальной игрой благодаря способности героя менять по ходу игры форму, и, соответственно, свои способности и возможности. Вы можете принять облик дракона и взлететь к потолку или же плавать под водой в виде амфибии -такая способность повелевать своим телом очень увлекает.

"Shadowcaster" накладывает довольно жесткие требования на компьютер: необходима быстрая машина 386DX и не менее 4 Мб памяти, но, вообще говоря, желательна машина с процессором 486 - это позволяет сделать графику достаточно плавной и быстрой.

Управление целиком осуществляется с помощью мыши. В левой части экрана вы видите все то, что должен видеть перед собой Кирт. Размер этого изображения можно менять, нажимая на голубые кнопки рядом с изображением головы Кирта наверху справа - если сделать его маленьким, то изображение будет меняться более плавно и быстро. Обратите внимание на регуляторы высоты, находящиеся с обоих сторон "вида из глаз". Для Кирта, находящегося в своей обычной форме, они не имеют особого значения, но для летающих форм вы можете перемещать регулятор вверх-вниз и соответственно изменять высоту полета. Загоняя регулятор в самое нижнее положение в форме амфибии-Капы, вы сможете нырнуть под воду (и там аналогично регулировать глубину, на которой вы плывете).

В верхней части экрана находятся две цветные полоски. Это - индикаторы ваших важнейших показателей, энергии и здоровья. Энергия (полоска синего цвета) в основном

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

расходуется на применение заклинаний и совершение некоторых действий. Будьте внимательны - когда энергия упадет до нуля, Кирт автоматически становится человеком, так как он не в состоянии поддерживать иную форму! Здоровье (полоска красного цвета) характеризует полученные Киртом повреждения. Когда здоровье падает до нуля, Кирт умирает. Поправлять и энергию, и здоровье можно с помощью найденных предметов -прежде всего эликсиров во флаконах соответствующего цвета, цветных плодов и кубков. Кстати, здоровье лучше всего восстанавливать, приняв форму врачевателя-Кауна, лечение в этой форме наиболее эффективно.

Ряд кнопок под "видом из глаз" указывает на функции, присущие текущей форме. Первые две кнопки всегда одни и те же - вызов системного меню с сохранением/загрузкой игр и вызов карты уровня; выход обратно в игру производится нажатием мышью на экране кнопки RETURN.

Назначение остальных кнопок может меняться в зависимости от принятой формы, и действуют они несколько иначе. Чтобы кнопка подействовала, необходимо ее ВЫБРАТЬ нажатием левой клавиши мыши, вокруг кнопки появится рамка. Если теперь курсор на экране навести на какой-то объект и нажать правую клавишу мыши, то выбранная кнопка подействует, то есть будет применено заклинание или нанесен удар мечом, или ваш персонаж прыгнет вверх и т.д.

Кнопки с изображением рук или лап всегда делают одно и то же - если в руках нет никаких предметов, то герой в своей форме наносит удар рукой, а если предметы есть - то они используются (жезлы стреляют магическими разрядами, сюрикен метается в противника, меч наносит удар, лекарственные средства восстанавливают здоровье и т.д.). Главное - чтобы использовать предмет, не забудьте дать его в руку герою. Когда предмет перестает срабатывать, вы можете смело бросить его, он больше не понадобится.

Есть и другой способ использовать предмет - вы просто указываете на него мышью и нажимаете клавишу, при этом курсор мыши приобретает вид этого предмета. Наведите измененный курсор мыши на некоторое место "вида из глаз" и снова нажмите правую клавишу мыши.

Если же никакие кнопки не выбраны, то щелчок клавишей мыши на "виде из глаз" производит такие действия, как открывание решеток, дергание за цепь, приведение в действие магической энергии обелиска и т.д.

В правой части экрана выделены места для предметов, которые носит ваш герой. Учтите - предметы у каждой формы лежат отдельно, то есть если вы даете меч в руку одной формы и превращаетесь в другую форму, то меча в руке этой формы уже не будет. Впрочем, предметы можно и передавать от одной формы к другой, для этого нужно "захватить" предмет щелчком клавиши мыши, и, не оставляя его, превратиться в другую форму.

Описание игрового экрана мы закончим кнопками, расположенными справа внизу. Эти кнопки предоставляют некоторые дополнительные функции, не поместившиеся в левой части экрана. Кроме того, кнопки для превращения из одной формы в другую тоже расположены внизу справа (на таких кнопках изображены головы разных форм, в которые вы можете превращаться).

Кнопки с символом в виде магического треугольного символа - "пустышки", они вообще никаким действий не обладают.

История, поведанная в игре, начинается дождливым вечером, когда дед рассказывает

внуку по имени Кирт о прошлом... и будущем.

Для Кирта было большим сюрпризом узнать, что он родился в другом измерении, обитатели которого - метаморфы, то есть обладают свойством по желанию изменять форму своего тела. Свойство изменения формы дается энергией, заключенной в магических обелисках.

К власти там рвался злой Весте, предводитель Похитителей Формы. После целого ряда кровопролитных войн Весте разбил своих противников и стал верховным правителем, остатки побежденных отправились в изгнание. Обелисков, дающих свойство смены формы, осталось совсем мало, четыре из них перешли во владение наместников Весте.

Маленький Кирт, один из последних наследников законных правителей, стал загадкой для прорицателей - никто не мог прочитать, что ждет его в будущем, судьба Кирта словно была в тени. За это он и получил прозвище "Отбрасывающий Тень". Находясь в другом измерении, Кирт должен был вырасти, окрепнуть и приготовиться к возвращению и сражению с Весте.

Но закончить обучение и подготовку Кирту было не суждено - Весте нашел его. Посланная Весте магическая молния оживила высеченного из камня монстра, и спастись уже было невозможно. Последнее, что успел сделать дед Кирта перед гибелью от лап каменного чудовища - отправил внука в родное измерение...



Форма 1. Кирт

Кирт - это самый обычный человек в хорошей спортивной форме. При переходе из одной приобретенной формы в другую человеческая форма обязательно должна служить промежуточной.

Кирт способен драться руками и ногами, быстро перемещается и эффективно пользуется оружием. У формы Кирта есть еще одно достоинство: энергия и здоровье восстанавливаются в ней со временем быстрее всего, так что если вам удастся найти свободное от врагов место и спокойно отдохнуть там, эти жизненно важные показатели улучшаются.

Беззащитным оказался Кирт в своем измерении. Первое, с чем ему пришлось столкнуться там, - монстр, который прибижается к нему с явно агрессивными намерениями. Чтобы избежать гибели, есть три варианта:

- попробовать забить монстра приемами каратэ, причем пользоваться исключительно ногами, так удары получаются сильнее. Недостаток этого варианта - в практически неизбежной потере части здоровья.
- этот вариант более хитроумный и требует больших усилий, но, если повезет, можно не потерять здоровья вообще. Вы должны как можно быстрее бежать по коридору на монстра, и, увернувшись от него, побегать по дворику и найти первый из обелисков. Энергия обелиска даст вам вторую форму (Маорин), а от удара когтей Маорина монстр разваливается почти сразу.
- во дворе лежит жезл, способный стрелять огненными шарами. Пробежав мимо монстра, найдите жезл и пристрелите его.

Обелиск, находящийся во дворе, дает вам возможность принимать вторую форму -

Форма 2. Маорин

Маорин - могучий четверорукий воин из семейства кошачьих. Он очень силен,

быстр, и удары его лап способны сокрушить многих врагов. К особым свойствам Маорина относится и его кошачье зрение, позволяющее ему видеть расставленные ловушки.

Учтите - Маорин не переносит воды!

Открывшиеся ворота приведут вас к телепортатору, который переправит вас в сад.

Хищные растения в саду без особых проблем сокрушаются лапами Маорина. Подбирайте ягоды, остающиеся после гибели хищных растений, они вам понадобятся, чтобы покрыть прочной сетью плавучих растений зыбучие пески здесь же, в саду. По растениям можно свободно ходить, как по земле.

Возможно, вы вскоре найдете в саду телепортатор, ведущий в город. Не торопитесь туда! Ваша первоочередная задача - найти зыбучий песок и преодолеть его. За песком есть место, где расставлены ловушки - обойти ловушки вы сможете, если воспользуетесь зрением Маорина. Обязательно найдите сюрикен - заостренное метательное оружие, он вам очень пригодится в дальнейшем.

Чтобы преодолеть огненные преграды, необходимо поразить сюрикеном или выстрелами из жезла светящиеся за пламенем кнопки. Пламя исчезнет после того, как будут отключены все три кнопки.

За пламенем возьмите голову статуи и возвращайтесь обратно в сад. Займитесь летающим сундуком, что периодически стреляет в вас шаровыми молниями. Кстати, в ходе игры сундуки будут попадаться вам часто, просто ломайте их и не думайте о более цивилизованных способах открывания - ключах, например. В летающий сундук метайте сюрикен до тех пор, пока сундук не развалится. Из сундука возьмите треугольный ключ. Установите его на пьедестале перед троном, в земле неподалеку откроется телепортатор. Примите форму Кирта и прыгайте в телепортатор.

В подземной реке не пробуйте расправиться с ползающими по потолку хищниками, они слишком "прочные". Вместо этого как можно быстрее плывите вперед, пока не найдете цепь, свисающую с потолка. Дерните за цепь, вода исчезнет, и откроются еще две новые комнаты. В одной из комнат найдите череп и отнесите к обезглавленному скелету на троне в другой комнате. Приставьте череп на место и прикончите оживший скелет, после этого можете идти в открывшийся в стене проход.

Помимо кучи всяких полезных предметов, вы найдете в подземелье еще одну голову статуи, не забудьте взять ее. Поднимайтесь на поверхность через телепортатор.

Настало время покинуть сад и отправиться в город. Со скелетами, населя-ющими город, проще всего расправляться, если пятиться задом и непрерывно метать в противника сюрикен.

В городе есть площадка, со всех сторон окруженная водой, и на этой площадке установлены статуи; у четырех статуй нет голов. Две головы у вас уже есть, еще одна лежит у подножия одной из статуй. Если вы хорошенько обшарите город, то найдете и последнюю голову. Установите головы на место, и с площадки вверх поднимется башня. Идите вовнутрь.

Внутри башни вы вскоре обнаружите реку с кислотой, по другому берегу которой перемещается кнопка. Покидайте в нее сюрикен, после двух-трех удачных попаданий через кислоту перекинется мост. Ваши приключения будут вознаграждены еще одним найденным обелиском и еще одной формой.

Форма 3. Каун

Каун - маленькое существо, напоминающее эльфа. Он - врачеватель, может ценой небольшого расхода энергии существенно улучшить здоровье. Как ни странно, несмотря на маленький рост, Каун способен прыгать выше, чем Кирт.

Каун также умеет применять различные вспомогательные заклинания: заклинание "свет" освещает темные места, заклинание "рой насекомых" окружает противника жалящими и назойливыми мошками. Заклинание "незаметной ходьбы" позволяет прокрасться мимо противника, не привлекая к себе его внимания.

Чтобы получить возможности четырех дальнейших превращений, вам придется отобрать магические обелиски у наместников Весте. Пути к четырем обелискам лежат из северной части старого храма, куда вы попадаете после башни. Чтобы открыть себе дорогу к телепортаторам, вы должны попаданиями сюрикена отключить четыре кнопки в боковых комнатах храма.

Первый из обелисков хранится в захваченном оборотнями замке. Дорогу вам последовательно преградят закрытая дверь (она открывается, если дернуть за цепь в комнате неподалеку) и бочка. Чтобы переправиться через бочку, примите форму Кауна и запрыгните наверх.



Когда вы доберетесь до тронной комнаты, то можете не телепортироваться в библиотеку, там все равно ничего полезного нет, разве что информация о том, что в северной части замка расположен пруд с волшебной водой, восстанавливающей энергию. Сражайтесь с оборотнями и н ищите, где находится спуск в залитый синим светом лабиринт. В этом лабиринте и обитает окруженный своей свитой король оборотней. После того, как король падет от вашей руки, обязательно возьмите с его тела наконечник обелиска. За одной из дверей и расположен сам обелиск. Восстановите его энергию, укрепив наконечник наверху. Боги даруют вам новую форму!

Форма 4. Опсис

Внешне выглядит, как плавающий в воздухе шар с одним глазом и двумя щупальцами. Опсис передвигается медленнее всех прочих форм. Он отлично переносит воздействие магии, но очень восприимчив к физическим повреждениям, поэтому боец из него слабый.

Опсис принадлежит к расе магов и владеет многими мощными заклинаниями: он может поражать врага огнем и холодом. Мощное заклинание "прикосновение смерти" приводит к большому расходу энергии, однако на врагов действует исключительно сильно.

Когда вы вернетесь в храм, дорогу вам преградит огненная стена. Чтобы справиться с огнем, заморозьте его, приняв форму Опсиса.

Следующий обелиск расположен в подземных шахтах, там, где карлики добывают сокровища. Расположенное в шахтах магическое дерево завяло, и вам предстоит оживить его; это не так уж сложно, главное - отыскать само дерево и рычаг рядом с ним. Нажмите на рычаг, дерево расцветет, а вы получите возможность идти дальше.

Небольших пауков с потолка стоит либо сбивать бомбами, щедро разбросанными на предыдущем уровне, либо ударами сюрикенов. Ищите комнату, где бродят шипастые шары, изрыгающие огонь, и из нее - выход к пруду с кислотой. Подлетите в форме Опсиса к свисающей цепи и дерните за эту цепь. В этой же комнате откроется

потайная дверь в стене, где за решеткой вас ждет второй наместник Весте. Победа над ним откроет еще одну потайную дверь в комнате с прудом. Там и стоит обелиск, дающий вам пятую форму.

Форма 5. Капа

Получеловек-полулягушка, создание, ведущее преимущественно водный образ жизни. Капа единственный из всех форм способен плавать под водой. С противником может бороться применением "энергетического разряда" и "акустического удара", причем под водой эффективность этого необычного оружия гораздо выше.

Здоровье Капы и способность переносить физические повреждения примерно совпадают с человеческими.

Из храма вы попадаете в мрачные катакомбы. Ищите ключ, способный открыть металлические решетки! Кроме того, здесь есть и другие ценные предметы, которые очень нужны Капе - водяные доспехи, водяная пушка и трезубец. Потратив время на их отыскание, вы сэкономите много времени позднее, в подводном царстве.

После того, как ключ найдется, а решетки будут открыты, принимайте форму Капы и ныряйте под воду. Это делается регулированием высоты вашего положения до самого низкого положения, "уровня моря" (о регулировании высоты мы уже рассказывали).

Надо честно сказать, что путешествия в подводном мире легкими не будут. Врагов там очень много, и драться с ними всеми, в общем, нереально. Уклоняйтесь от сражений и ищите комнату, где живет подводный царь! А когда Капа прикончит злодея, возьмите с пола за троном покрытую иероглифами табличку, всплывайте под потолок и поверх трона плывите к телепортатору. Вы окажетесь в замке драконоидов-Шайров. Не теряя времени, бросьте взятую вами табличку в поток кислоты неподалеку, тогда Шайры вас не тронут. Кислота превращается в воду, смело перебирайтесь через нее и ищите комнату с обелиском.

Форма 6. Шайр

Крылатая огнедышащая летающая рептилия, похожая на небольшого дракона. Могучий заостренный хвост и когтистые лапы делают из Шайра отличного бойца, а передвигается он ничуть не медленнее, скажем, Маорина. Никакими особыми свойствами, кроме умения выдыхать огонь, Шайр не отличается.

Лучше всего применяется Шайр для полетов и сражений над потоками лавы, когда Опсис оказывается чрезмерно медлительным.

Когда из храма вы отправитесь на поиски последнего обелиска, то первой вашей заботой должно стать отыскание наконечника обелиска, спрятанного в потайной комнате. Найдите цепь с печатью, свисающую с потолка, и разрубите ее, чтобы открыть ход в стене. Заберите наконечник и отправляйтесь на поиски выхода.

Когда вы найдете комнату с синим потолком, подберите в ней два камня и положите их на находящиеся тут же пластины с изображением весов в полу. Дерните за появившуюся цепь - путь к телепортатору свободен.

Чтобы открыть потайную дверь на следующем уровне, найдите на стене морду лягушки, примите форму Кауна и примените заклинание "рой насекомых". Лягушка их слопает и закроет рот, а в стене появится проход.

По пути к последнему обелиску обязательно отыщите солнечные часы. Обелиск прыгает с места на место, и поймать его трудно. Вставьте солнечные часы в плиту с нишей на стене, обелиск остановится. Поздравляем - вы собрали все формы, которые только могли!

Форма 7. Грост

Порождение земли и камня, Грост отличается сверхъестественной силой. В оружии он практически не нуждается, каменные кулаки за несколько ударов сносят любого противника. Заклинание "землетрясение" по эффективности сопоставимо с "прикосновением смерти" Опсиса.

Единственным недостатком Гроста является его медлительность; впрочем, передвигается он все равно быстрее, скажем, Опсиса.

Чтобы выйти с этого уровня, примите форму Гроста и отыщите фальшивую стену на небольшом расстоянии от того места, где вы нашли обелиск. Проломите стену, найдите телепортатор и переместитесь в храм.

Настало время последней схватки, и из храма вы попадете во дворец Весте. Для последнего перемещения вам понадобятся три кристалла: кристалл крови, кристалл плоти и кристалл костей. Кристалл костей вы попросту отыщете, он лежит в лабиринте. Чтобы получить кристалл костей, найдите каменный меч и отнесите его в комнату с каменной статуей. Дайте меч в руку статуе, и в стене откроется потайная комната, там и лежит кристалл.



С кристаллом крови все ненамного сложнее. Примите форму Капы и ныряйте прямо в кровавую реку. Врагов там не так уж много, и справиться с ними можно. Плавайте в крови до тех пор, пока не сможете всплыть в недоступной вам другими способами части лабиринта. Всплывите, у самого потолка пульсирует сердце. Примите форму Шайра и уничтожьте сердце, из него выпадет кристалл.

Кристаллы нужно отнести в то место, где из пола торчат три разноцветных цилиндрических постамента. Каждый кристалл должен быть применен на постамент своего цвета, тогда постамент уходит в землю. Когда все три кристалла будут успешно использованы, откроется телепортатор к последней битве.

Вы видите старичка, который уверяет, что у него есть вести от вашего дедушки? Это и есть коварный Весте. Искренний совет: примите форму каменного гиганта Гроста и хорошенько молотите старичка кулаком, пока он не начнет принимать другие формы. Энергию берегите - она вам понадобится, когда Весте примет свой настоящий вид серебристого крылатого демона, тогда без заклинания "землетрясение" вы с ним вряд ли справитесь.

Уничтожить Весте не очень легко, но вполне реально.

Если вам удалось справиться с Весте, то тень над вашей судьбой исчезла - на роду вам явно написано стать верховным правителем этого измерения.

Информация

Название: Shadow Caster ("Отбрасывающий тень")
Фирма: ORIGIN
Год: 1993
Размер архива: 6.3 Mb
Класс: Ролевик, Динамика
Видео: VGA
Управление: Мышь, Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

SILVERBALL ("СЕРЕБРЯННЫЙ ШАР")

Silverball - игра из семейства пинболлов (pinball). Многие наверняка видели подобные игровые автоматы в казино. Требуется не дать шарику выкатиться за пределы поля, отбивая его двумя лопатками. Цель игры состоит в том, чтобы набрать рекордное количество очков, выбивая различные бонусы и джэкпоты.

Кажущаяся легкость игры обманчива, недостаточно просто удерживать шарик в поле, для достижения больших результатов вам придется научиться направлять его движение и правильно выбрать тактику. Серебряный шарик способен затянуть вас на долгие часы, и, кстати, вам не придется постоянно опускать двадцатицентовые жетоны. В этом смысле компьютерный пинболл намного экономичнее своего прототипа.

Графика и звук.

Если у вас быстрый процессор, то вы сможете наслаждаться плавной прокруткой экрана (игровое поле больше экрана монитора, и картинка передвигается совместно с передвижением шарика), хорошим звуком (игра поддерживает Gravis Ultrasound) и быстрой анимацией. Заметим, что Silverball идет также на процессорах 286, но в этом случае вам придется отказаться от звука, и в целом качество игры будет значительно хуже.

В зависимости от быстродействия вашего компьютера выбирается скорость игры (см. Основное меню). Если у вас быстрый компьютер, выставьте FAST PC, в противном случае для ускорения игры за счет уменьшения детализации выставьте SLOW PC.

Основное меню.

Сразу после заставки вы попадаете в основное меню, где вы видите следующие пункты:

Select table - выбор одного из четырех игровых столов.

1 Player - нажимая пробел, вы сможете увеличить число играющих до четырех.

Demo - компьютер демонстрирует процесс игры.

Options - выбрав этот пункт, вы попадете в дополнительное меню, в котором сможете включить или выключить музыку и звук (только на заставке и в меню) и выставить скорость.

Credits - фамилии авторов игры.

Quit to Dos - выход из игры.

Перемещение между пунктами меню осуществляется стрелками, а выбор - клавишей **Space**.

Игровое меню.

После выбора одного из четырех столов вы попадаете в игровое меню, которое состоит из следующих пунктов:

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

Start game - начать игру.

Options - вызывает дополнительное меню, в котором вы можете выставить число шаров (3 или 5), угол отражения (низкий, нормальный, высокий), включить или выключить музыку и звук во время игры.

Exit - возврат к выбору стола.

Во время игры шарик запускаете клавишей **Space**, правой и левой лопаткой управляете стрелками вправо и влево или соответствующими **Shift** клавишами.

Если в игре вы не получили ни одного очка, то вам дается дополнительный шарик.

Игровые столы и их описание.

FANTASY. ФАНТАЗИЯ.

BONEPILES - попадание приносит Skull бонус - 1 миллион, умноженный на количество попаданий в Ramp. Все умножается на 5, если шарик попадает, отталкиваясь от соседнего бампера (Bumper). Так же вы получаете Bonepiles бонус 250.000.

SCROLL HOLE - Sword Bonus - один миллион, и Джэкпот, если тот высвечивается.

BOOK HOLE - перелистывая страницы книги, вы последовательно получаете:



Charm - попадание в любое отверстие дает 2.000.000 в течение 15 сек.

Ball locked - запирает шарик и дает новый. После потери нового шара отпирает старый.

Fireball - попадание в любой объект в течение 30 сек приносит 100.000.

Lightning - попадание в любой объект в течение 30 сек приносит 280.000 .

5.000.000 - пять миллионов очков.

9.000.000 - девять миллионов очков.

CRYSTALBALL HOLE - когда стрелка отключена, дает Crystalball бонус 75.000. При включенной стрелке Crystallball Hole дает последовательно:

Warrior Millions - в течение 25 секунд вы получаете шанс взять 10.000.000, прокатив шарик через Dragon Golds.

4.000.000 - четыре миллиона очков.

8.000.000 - восемь миллионов очков.

В случае двухкратного попадания в Ramp, а затем попадания в Crystallball Hole вы можете получить:

Hit Ramp for Extra Ball - вам нужно попасть в Ramp для того, чтобы получить дополнительный шарик.

Kickers On - выключает обе стрелки.

Maximum Jackpot - увеличивает джэкпот до 30.000.000.

Jackpot Lit - зажигает джэкпот.

5.000.000 - пять миллионов очков.

RAMP - включает стрелку рядом с Crystalball Hole, а также умножает очки, полученные в Bonepiles, на количество попаданий.

DRAGON GOLDS - дает бонус 250.000. Перевернув все монетки и перстень, вы

увеличиваете Джэкпот на 10 миллионов.

KICKERS - выталкивают шарик справа и слева, если соответствующая стрелка погашена попаданием шарика.

RED LIGHTS - включаются случайным образом, при попадании в отверстия (Holes). После того, как все пять лампочек включены, зажигается Джэкпот.

BUTTONS - погасив все планки, вы увеличиваете финальный бонус в 2; 3 ... до пяти раз.

BUMPERS - при попадании в любой бампер вы получаете 7000.

BLOOD. КРОВЬ.

BUMPER - попадание в бампер дает 1000 очков. Цена попадания увеличивается по ходу игры.

GHOST LANE - последовательные попадания в правый и левый Ghost lane зажигают букву слова GHOST. Зажжение всех букв слова дает GHOST BONUS 1.000.000 очков.

SPIDER RAMP - позволяет увеличить цену попадания в бампер (Bumper Value) на 30.000 очков.

WISP RAMP - 5 попаданий позволяют включить Ghost Millions.

AXE RAMP - 8 попаданий дают дополнительный шарик (Extraball).

EYES - включение всех букв EYES позволяет зажечь ADV RAMP.

ADV.RAMP - включает один из следующих бонусов:

- Poison
- Coffin
- Ghost Millions

POISON - дает 750.000.

COFFIN - прибавляет 10 миллионов к Джэкпоту.

GHOST MILLIONS - дает пять миллионов.

СТРЕЛКИ - левая стрелка включает SLIME, правая - AXE.

AXE - зажигает SPIDER.

SPIDER - дает десять миллионов за попадание в любой Ramp.

SLIME - дает 10 миллионов.

WISP - дает 10 миллионов за буквы B L O O D (Blood Targets).

COALS - снимает Джэкпот!

SNOOKER CHAMP. ЧЕМПИОНАТ ПО БИЛЛИАРДУ.

BUMPERS - дают 100 очков. С каждым новым шариком цена попадания увеличивается на сто (до 400).

ADV.BALL BONUS - зажигает биллиардный шар.

COLLECT BALL BONUS - начисляет очки за все зажженные биллиардные шары.

POOL выбив все буквы, вы откроете GATE, что позволит вам дольше сохранить

шар в игре. После того, как GATE открыта, повторное выбивание букв дает ADV.BONUS

BUMPERS - выбив все буквы, вы получите одновременно три шарика.

ADV.BONUS - зажигает цифру, которая соответствует финальному бонусу * 1000. Все девять зажженных цифр дают дополнительный шарик (Extraball).

1000 / 5000 WHEN LIT - дает соответственно 1000 и 5000 очков, когда надпись светится.

ADV.MULTIPLAYER - включение всех четырех клавиш позволяет увеличить бонус в 2, 3, 4, 5 раз.

MAXIMUM BALL BONUS - зажигание всех трех шариков включает все биллиардные шары.

Если шар выкатывается через боковые лунки, в утешение вам дается 1000 очков.

ODYSSEY. ОДИССЕЯ.

BUMPERS - 10.000 очков.

KICKERS - 20.000 очков, выталкивают шарик только тогда, когда горит соответствующая стрелка. Чтобы зажечь стрелку, нужно прокатить по Symbol Lit.



PEGASUS RAMP - дает: 1 миллион.

2x, 3x ,... - умножение бонуса.

???=5.000.000 - дает пять миллионов при при выпадении ??? освобождение запертых шариков.

Бонус за попадание 150.000

SHIP RAMP - последовательно включает надписи.

BUILD SHIP.

LAUNCH SHIP.

SEARCH SKIES.

- после сообщения "Discover Minotaur Layer" - "Найти логово минотавра" надо попасть в Minotaur Hole, а затем после сообщения "Slay Minotaur"- "Убить минотавра" - попасть в Sword Hole в течение ограниченного времени JACKPOT

Бонус за попадание 100.000

SWORD HOLE - случайным образом дает:

Nothing - ничего.

50.000.

100.000.

1 миллион.

3 миллиона.

Adv. Multiplayer - увеличение бонуса.

Max Multiplayer - финальный бонус умножается на пять.

Extraball - дополнительный шар.

Dual Ball - два шарика в игре одновременно.

Lite Symbol - зажигает Symbol Lit.

??? - дает 5.000.000, после появления сообщения (см. Pegasus).

Jackpot Lite - активирует Джэкпот, после этого нужно прокатить шарик по Ship Ramp, чтобы получить 30 миллионов!

Бонус за попадание - 50.000

MINOTAUR HOLE - дает 500.000, 600.000, запирает шарик 1.

Бонус за попадание 100.000

SYMBOL HOLE - увеличивает таймер на 10 секунд, запирает шарик 2, зажигает мигающий символ греческих богов (планета, молния и т.п.) Когда все символы зажжены, вы получаете Greek Gods Bonus 10 миллионов.

Бонус за попадание 150.000

TARGETS - при выбивании всех клавиш зажигаются надписи Ball 1 (2) Locked и Symbol Lit.

SYMBOL LIT - включают символ греческих богов (мигающий).

Информация

Название: Silverball ("Серебрянный шар")
Фирма: Epic Megagames
Год: 1993-4
Размер архива: 1.1 Mb
Класс: Игровой автомат
Видео: VGA
Управление: Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 286

SIMON THE SORCERER ("САЙМОН-ВОЛШЕБНИК")

Один из самых запоминающихся превосходной графикой quest'ов, которые появились за последнее время. Остроумный сюжет, чем-то отдаленно напоминающий "Monkey Island", отличная реализация - все это обещает сделать игру "Simon the Sorcerer" популярной среди любителей quest'овых игр.

Управление основано на составлении простых фраз из набора глаголов, находящихся в нижней части экрана, в сочетании с предметами и объектами. Предметы для составления фраз могут браться как из имущества героя игры (имущество это тоже показано в нижней части экрана), так и из текущего экрана.

Все началось с того, что на двенадцатый день рождения герою игры мальчику Саймону кто-то принес к дверям загадочный подарок - старую книгу с непонятными иероглифами и... собаку. Родители втайне от Саймона ломали голову, кто бы мог сделать этот таинственный подарок, но разлучить Саймона с собакой не решились. Разумеется, книга

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

показалась никому не нужной и весьма скоро отправилась на чулан, где и пылилась в одном из сундуков.

В заставке игры мы можем видеть, как собака, роясь на чердаке среди старого хлама, отыскала-таки странную книгу. Падение книги на пол имело очень странные последствия: в воздухе возникла переливающаяся "дыра" в другой мир. Неразумная собака полезла узнавать, что находится в этой дыре, и Саймону пришлось последовать за ней. Наверное, он был очень удивлен, когда почти сразу же оказался сидящим в котле, окруженном противного вида гоблинами, которые собирались им, Саймоном, пообедать. К счастью, верный пес разогнал гоблинов и привел Саймона в какую-то избушку.

Итак, приступаем. Самое начало игры: мы находимся в избушке и читаем записку от волшебницы (или, может, волшебника?) Калипсо, где она (он?) сообщает Саймону, что собаку и книгу он получил для того, чтобы попасть в сказочный мир и спасти Калипсо от злого мага Сордида. В начале у нас имеется три предмета: открытка (ее применение позволит вам записать вашу игру, восстановить ее или выйти из игры), карта и записка от Калипсо. Картой вы можете пользоваться по мере того, как будете попадать во все новые места; она позволит вам избежать утомительных хождений через много экранов. Если вы передумаете пользоваться картой уже после того, как вызовете ее на экран, нажмите клавишу "мыши" на компасе в правом нижнем углу.

S

Открываем ящик стола (Open drawer), берем из него ножницы (Pick up scissors). С холодильника отлепляем магнит (Pick up magnet). Все, в избушке нам уже ничего не понадобится. Выходим в дверь и идем в деревню. У кузницы необходимо подобрать с земли веревку (Pick up rope), а со стола язычок для колокольчика (Pick up clapper). Веревку привязываем к магниту (Use rope on magnet), получаем магнит на веревке, и... забываем об этом инструменте на некоторое время. От кузницы идем направо, до таверны "Пьяный друид". В таверне у спящего гнома отрезаем ножницами бороду (Use scissors on dwarf), берем с игрового автомата лежащие на нем спички (Pick up matches) и направляемся направо, в комнату таверны, где сидят четверо колдунов за игрой "маджонг". Разговаривая с колдунами, которые прикидываются темными крестьянами, мы их убедительно разоблачаем и говорим, что нам очень хочется стать волшебником, и для этого мы готовы на все. Нам дают задание - принести из башни некроманта Жезл Силы.

В деревне необходимо найти аптеку, которую содержит непонятно куда исчезнувший друид; аптеку можно узнать по стоящей рядом с ней лестнице. Разумеется, такую полезную вещь, как лестница, стоит взять с собой (Pick up ladder). Входим в аптеку, и, пользуясь отсутствием хозяина, берем лекарство от простуды для слонов (Pick up cold remedy) и банку (Pick up specimen jar). Все, в деревне мы пока дела закончили. Выходим в лес (для этого идем налево на экране, где находится магазин).

Лес не такой уж большой, но если боитесь заблудиться - рисуйте карту. В лесу мы получаем задания: палеонтолог, копающийся в яме, просит принести ему окаменелость; черви, живущие в пеньке, хотят полакомиться черным деревом. Проще всего помочь варвару, который занозил себе ногу -вытаскиваем занозу и получаем в награду свисток, который, правда, не свистит, поскольку засорен. Поговорив с мудрым филином, замечаем выпавшее у него перо и подбираем его (Pick up feather). У дома колдуньи вертим ручку колодца (Move handle) и забираем ведро с водой (Pick up bucket). Зайти в дом колдуньи можно, но результата это пока никакого не даст пока

Саймон еще слаб, и колдунья даже не захочет с ним состязаться в колдовстве.

Из леса можно выйти к мосту, где стоит тролль; бедняге надоело, что его каждый день, в полном соответствии с детским стишком, сбрасывают в воду, и он объявляет забастовку. Поговорим с троллем (Talk troll); уговорить его пропустить Саймона через мост все равно не удастся, но тролль вдруг отнимает свисток, в который и пробует подуть. Увы, кончается все грустно для тролля - приходит варвар, и тролль снова оказывается в речке; зато теперь проход через мост свободен.

Теперь наша задача - найти центр леса, от которого отходит несколько дорог и где находится пещера гномов. От центра леса идем направо, к избушке печального дровосека, которого обижают местные деревья. Дровосеку поможет только топор, сделанный из мильрита (ау, фанаты Толкиена! узнали?); где взять топор, он не знает, но дает нам для поисков металлоискатель. Возвратившись к центру леса, идем по левой верхней тропинке, к замку гоблинов, которые хотели нас съесть в заставке. У порога подбираем оставленный список покупок (Pick up paper).

Если от моста тролля идти направо, то можно найти человека, который посадил волшебные бобы и ждет, пока что нибудь вырастет. В разговоре с ним советуем полить семечки и любезно даем ведро с водой. Увы, бобы не растут (да и вообще это не бобы, а семечки дыни...) Вернувшись к этому месту, обнаруживаем лужу, в которой осталось семечко; возьмем его (Pick up bean).

Теперь идем направо вниз и отыскиваем большую-большую башню. Чтобы попасть вовнутрь, подвешиваем к колокольчику язычок (Use clapper on bell) и звоним в колокольчик (Use bell). Теперь по косе можно влезть в башню (Pick up hair). Вроде бы классический вариант - герой спасает красавицу, превращенную в хрюшку, но здесь все наоборот - выясняется, что мы имеем дело с хрюшкой, превращенной колдуньей в красавицу (вернее, почти в красавицу). Самоотверженный поцелуй - и в нашем имуществе прибавляется свинья...

Пора вернуться в деревню. Слева от аптеки друида стоит домик с дверью из шоколада и трюфелей. Предложим свинье полакомиться дверью (Use repulsor on chocolate & truffle door). Все, можно заходить. В домике берем одежду пасечника (Pick up hat) и окуриватель для пчел (Pick up smokebox). Выйдя из дома, окуриваем дымом улей (Use smokebox on beehive). Берем из улья комок воска (Pick up wax).

Отправляемся к магазину, отдаем двухголовому продавцу гоблинский список покупок (Give shopping list to shopper). Теперь - в таверну. Закажем у бармена коктейль (неважно, какой - все равно не сделает). Пока бармен возится под прилавком, залепим воском кран бочки с пивом (Use wax on barrel). Бармен подарит нам рекламное приглашение, в котором, если посмотреть повнимательней (Look leaflet), находится талон на пиво. Выйдя из таверны, забираем бочку с пивом у входа (Pick up barrel). Вернемся к дому Калипсо и пройдем на огород за домом; там посадим семечко (Use beans on compost). Вырастет дыня, которую мы заберем с собой (Pick up melon).

Идем к центру леса, надеваем бороду (Wear beard) и идем вовнутрь. Увы, придется помучиться, чтобы добраться до нужного пароля BEER. Но... каких-нибудь пять минут, и мы внутри. В глубь пещеры нас не пускает грозный гном-стражник. Все просто - отдаем ему бочку пива (Give barrel to dwarf) и спускаемся в погребок, где веселятся гномы. Щекочем пером лежащего на полу гнома (Use feather on dwarf) и подбираем лежащий под ним ключ (Pick up key). Теперь можно идти налево мимо того места, которое охранял гном-стражник. Там, где работают трое гномов, не

забудем взять крюк с веревкой (Pick up hook). Дверь открывается ключом (Use key on door).

Единственное, чем можно подкупить гнома, который охраняет кучу с драгоценными камнями, - талон на пиво (Give beer voucher to dwarf). Он подарит нам один камешек. Выходим из пещеры; бороду следует снять, чтобы не смешить народ (Remove beard). Возвращаемся в деревню и продаем драгоценный камень уличному торговцу (Give gem to Dodgy geezer). Если нормально поторговаться, то можно получить 20 монет, но это необязательно, деньгами потом разжиться можно. В магазине покупаем молоток (Pick up hammer) и растворитель (Pick up white spirit).

Если от моста тролля пойти налево наверх, то можно встретиться с музыкантом, играющим на трубе. Все переговоры кончаются ничем, и мы затыкаем дыней его трубу (Use melon on sousaphone). Кругом становится тихо, а мы получаем трубу.

И снова идем к центру леса. По правой верхней тропинке идем к дому болотного (Swampling). Открываем дверь (Open door). Переговоры с хозяином кончаются его требованием съесть болотное рагу. Садимся за стол и перекладываем рагу в банку (Use specimen jar on stew). Хозяин накладывает снова и снова, приходится есть (Consume stew). Наконец, рагу кончается, и болотный уходит за продуктами. Отодвигаем стоящий на полу ящик (Move chest) и открываем люк (Open trapdoor). Спускаемся вниз. Осторожно -одна из досок качается! Ее надо прибить гвоздем, полученным вами в придачу к молотку в магазине (Use nail on loose plank). Теперь идем направо и на Острове Черепа забираем растение (Pick up frogsbane).



Поднимаемся и выходим из дома болотного, идем направо. В горах используем металлоискатель (Use metal detector); на том экране, где стоит небольшая статуя, металлоискатель прочно прилипает к земле. Мы теряем его, но зато знаем, где искать мильрит. Еще правее, у спящего гиганта играем на трубе (Use sousaphone). На наше счастье, гигант так и не просыпается, чтобы выяснить причину шума, а мы получаем возможность перейти через пропасть по дереву.

В пещере живет огнедышащий дракон, который вдобавок страдает от простуды. Поэтому перед тем, как что-либо сделать в его пещере, приходится воспользоваться лекарством от простуды (Use cold remedy on dragon). Ура -дракон, кажется, успокоился, и мы можем забрать огнетушитель (Pick up fire extinguisher). Выходим из пещеры, забрасываем крюк с веревкой на скалу сверху пещеры (Use hook on boulder) и взбираемся наверх. Экраном правее есть дыра, в эту дыру следует спустить веревку с магнитом (Use rope and magnet on hole) и таскать оттуда золото до тех пор, пока его у вас станет не менее 30 монет. Спускаемся вниз, проходим за пещерой и берем камень (Pick up rock).

Возвращаемся в деревню, кладем камень на наковальню кузнеца (Use rock on anvil). Окаменелость из камня отдаем палеонтологу (Use fossil on hole) и в разговоре предлагаем ему поискать окаменелости там, где в горах оставлен металлоискатель. Идем туда, порывшись в грязи, которую выбрасывает палеонтолог (Look dirt), находим мильритовую руду и забираем ее (Pick up milrith ore). Несем ее кузнецу, кладем на наковальню (Use milrith ore on anvil) и получаем топор.

Топор отдаем дровосеку (Give axe to woodcutter), и довольный дровосек уходит. Заходим к нему в дом и огнетушителем гасим огонь в камине (Use fire extinguisher on fireplace). Со стола берем колышек для лазания (Pick up climbing pin). Поворачиваем крюк над потухшим камином (Move hook), спускаемся на склад и с полки берем

черное дерево (Pick up mahogany). В лесу находим пенек с червями, отдаем дерево червям и забираем червей.

Находим экран с пропастью (Gorge). Попасть на него нужно СЛЕВА, поскольку при этом можно спуститься по лианам вниз (Pick up vines). Поговорив с Голлумом (Talk Golum), отдаем банку с рагу и через некоторое время получаем кольцо из реки.

Возвращаемся к башне, поднимаемся по волосам (Pick up hair) на второй этаж, кладем червей на пол (Use woodworm on floorboards). Оказавшись на первом этаже, спускаем в дыру лестницу, которую носим с собой (Use ladder on hole). Открываем саркофаг (Open tomb) и дергаем мумию за висящий бинт (Move loose bandage). Забираем Жезл Силы (Pick up staff). Выбиваем клин из дверей (Pick up wedge) и возвращаемся в деревню.

Отдаем Жезл и деньги колдунам в трактире. Бумажник, который они нам дадут, в дальнейшей игре не требуется. Залезаем в коробку с заказами для гоблинов, которая стоит у дверей магазина (Open box).

Пошарив в коробках (Look box), находим свою старую магическую книгу (Pick up spellbook), а в ней - листок бумаги. Берем с пола крысиную косточку (Pick up rat bone). Подсовываем листок под дверь (Use paper on door), крысиной косточкой выталкиваем из скважины ключ (Use rat bone on lock) и берем его вместе с бумагой (Pick up paper). Ключом открываем дверь (Use key on lock).

Берем ведро с дыркой (Pick up bucket) и спускаемся вниз. Снимаем кольцо (Remove ring), говоря с друидом и убеждая его, что Саймон -это не демон. Берем факел из жаровни (Pick up falming brand) и поднимаем с пола пачку мятных таблеток (Pick up mints). Когда друид расскажет про то, что умеет превращаться в лягушку, надеваем ему на голову ведро с дыркой (Use bucket on druid) и показываем факел (Use flaming brand on druid). Прячемся в “железную деву” (Open Iron maiden). Когда друид в виде лягушки вернется, берем у него ножовку (Pick up hacksaw) и перепиливаем прутья решетки (Use hacksaw on bars).

Возвращаемся в деревню и идем в аптеку друида. Отдаем ему растение с болота (Give frogsbane to frog) и получаем эликсир. Идем на тот экран, где мы брали камень с окаменелостью, и проходим направо, прыгая по камням через пропасть. Говорим с деревом и стираем красное пятно растворителем (Use white spirit on pink spot), получая взамен магические слова.

Идем к колдунье. В состязании необходимо победить, что не так уж легко, и получить приз - метлу (Pick up broom). Когда появится дракон, превращаемся в мышь волшебным словом и вылезаем через мышиную норку (mouse hole).

Находим пропасть рядом с драконьей пещерой и втыкаем недостающий колышек (Use climbing pin on hole). Злого снеговика необходимо растопить, съев мятные таблетки (Consume mints). Идем дальше, через обвалившийся мост перелетаем на метле (Use broom). Выпиваем эликсир друида (Consume potion).

Дааа, вот так сюрприз... Ну ничего, размеры - это еще не главное для волшебника! В ведре берем спичку (Look bucket). На этом же экране с земли подбираем камень (Pick up stone) и кленовый лист (Pick up leaf). Идем налево, привязываем собачий волос к крану (Use hair on tap), сооружаем лодку из листа лилии, спички и кленового листа (Use match on lily leaf + Use leaf on match), берем семечко из стручка (Pick up seed). Давим его камнем (Use rock on seed) и смазываем кран (Use oil on tap). Тянем

за волос (Pick up hair), из крана выливается немного воды. Теперь можно плыть налево. На экране с лягушкой необходимо из воды выловить головастика (Look water + Pick up tadpole) и шантажировать лягушку его убиением, тогда лягушка уйдет. Берем гриб (Pick up mushroom) и съедаем его (Consume mushroom).

Берем ветку (Pick up branch) и проходим в дверь. Сундуку нужно в зубы сунуть ветку (Use branch on chest), тогда он успокоится. Берем копье (Pick up spear) и щит (Pick up shield). Спускаемся в камеру пыток, дергаем рычаг пресса (Move lever), берем ларец (Pick up chest) и ставим его под пресс. Два раза дергаем рычаг (Move lever), берем свечи из раздавленного ларца (Pick up candles), с потолка копьем сбиваем череп (Use spear on skull) и берем его (Pick up skull). Идем наверх. На экране с говорящим зеркалом находим магический жезл (Pick up magic wand), книгу (Pick up book), носок (Pick up sock) и кошелек (Pick up pouch). Кладем носок в кошелек (Use sock on pouch) и кладем это все у мышиной норы (Use pouch on hole). Читаем книгу (Look book).

Поднимаемся наверх и болтаем с демонами так, чтобы они пообещали нам рассказать, как работает телепорт. Берем с полки книгу Сордида (Pick up book) и со стола - химикаты (Pick up chemicals). Химикатами полируем щит (Use chemicals on shield) и вешаем его на крючок (Use shield on hook). Спускаемся к говорящему зеркалу и, поговорив с ним (Talk mirror), подсматриваем за демонами, узнавая их имена. Поднимаемся и сооружаем заклинание (Use book). Демоны исчезают, а мы телепортируемся (Use teleport).



Берем у продавца буклеты и снимаем с них резинку (Look leaflets). Берем палочку (Pick up stick) и камешек (Pick up pebble), сооружаем рогатку (Use rubber band on stick) и стреляем в пожарный сигнал (Use catapult on bell). Берем с прилавка спички (Pick up souvenire matches). Идем направо, берем ведро с мастикой (Pick up floor wax). Еще направо. Сордида превращаем в камень (Use magic wand on Sordid) и спичками разжигаем лаву внизу (Use souvenire matches on pits). Бросаем жезл в лаву (Use magic wand on pits).

Какой сюрприз - после уничтожения магического жезла Сордид, конечно, оживает! В запасе остается последнее средство - вылить ему под ноги мастику из ведра (Use floor wax on Sordid).

Неожиданное завершение истории Саймона позволяет с уверенностью сказать - ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ!!!

Информация

Название: Simon the Sorcerer ("Саймон-волшебник")
Фирма: Adventure Soft
Год: 1993
Размер архива: 4.2 Mb
Класс: Приключения
Видео: VGA
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

SLEEP WALKER ("ЛУНАТИК")

В абсолютном большинстве компьютерных игр вам приходится брать на себя роль суперменов, героев и подобных им выдающихся личностей. Как насчет того, чтобы для разнообразия побыть... собакой?

Ваш юный хозяин Ли страдает лунатизмом. Обычно он, не просыпаясь, делает пару кругов по комнате и ложится снова, но на этот раз он вылез в окошко и отправился в рискованное путешествие по крышам ночного города. На пути его подстерегает множество опасностей, а звать на помощь некогда и некого. Поскольку Ли спит, его поведение довольно примитивно; он просто неторопливо идет вперед, проваливаясь во все ямы на пути. Если он наткнется на препятствие, то развернется и пойдет в другую сторону. Единственный, кто может помочь Ли благополучно пройти через каменные джунгли, - верный пес Ральф. Нередко обезвредить ловушку на пути Ли можно, только если самому забежать вперед и попасть в нее.

К счастью, здоровье Ральфа бесконечно. Он может сколько угодно падать, разбиваться в лепешку, поджариваться и так далее, после чего продолжать выполнять свою задачу. А вот Ли таким свойством не обладает, и различные неприятности по дороге постепенно (или сразу) выводят его из состояния глубокого сна. Ральфу придется изрядно потрудиться, чтобы Ли не проснулся и дошел до выхода в каждом из 6 различных уровней. Если же это произойдет, то Ли теряет одну "жизнь" и продолжает игру неподалеку от того места, где он проснулся. Число жизней Ли ограничено.

После запуска игры необходимо нажать одну из трех клавиш:

Enter - начать игру.

Spase - настройка параметров. Вы можете менять следующие параметры:

> **ANIMATIONS ENABLE/DISABLE** - разрешение/запрет мультипликационных роликов.
>
> **DIFFICULTY EASY/HARD** - низкий/высокий уровень сложности.
>
> **ATTEMPTS 3/5** - число жизней Ли в начале игры.
>
> **PLAY TRAINING LEVEL** - потренироваться в игре на специально облегченном уровне.

Выход из режима настройка производится повторным нажатием клавиши **Spase**.

Esc - выход в DOS.

Управление

Все управление действиями Ральфа производится с клавиатуры или с помощью джойстика. Клавиши со стрелками (или движение джойстика) перемещают Ральфа, а клавиша **Spase** (или кнопка джойстика) позволяет ему совершать различные действия. В описании действий ниже предполагается, что вы управляете Ральфом с клавиатуры.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

Идти - стрелка налево или направо.

Бежать - держать нажатой стрелку налево или направо.

Прыгать - стрелка вверх. Ральф может прыгать на разную высоту, в зависимости от того, как долго вы держите нажатой стрелку вверх.

Дать пинка - клавиша **Spase** , когда Ральф находитесь за спиной Ли. Таким жестоким способом вы можете вывести Ральфа из мест, откуда он не выберется самостоятельно, или перебросить его через яму.

Толкать - идти или бежать вплотную к Ли. Толкать можно как спереди, так и сзади.

Поменяться местами - стрелка вниз меняет Ральфа местами с Ли или любым объектом, который Ральф толкает. Меняться с Ли можно только тогда, когда он стоит к Ральфу лицом.

Ударить дубиной - **Spase** во время прыжка. Используется для того, чтобы обезвредить враждебных живых существ.

Развернуть Ли - **Spase** в тот момент, когда он стоит к Ральфу лицом и одновременно Ральф толкает его и не пускает дальше.

Сделать мостик - провалиться в узкую щель между двумя стенами. Ли может благополучно пересечь пропасть по такому живому мостику.



Кроме непосредственного управления действиями Ральфа, есть несколько клавиш для других целей:

Посмотреть карту уровня - клавиша **M**. Стрелки на карте показывают, где находятся Ли и Ральф.

Пауза - клавиша **Pause** на клавиатуре. Повторное нажатие этой клавиши возобновляет игру.

Выход из игры - клавиша **Esc** в режиме паузы позволяет начать игру заново, вернувшись к заставке. Если нажать **Esc** во время игры, то Ли теряет одну жизнь, а текущий уровень начинается сначала.

Игровой экран

Вся верхняя часть игрового экрана занята изображением ночного города, где Ральф самоотверженно выручает своего хозяина. Там происходит все основное действие игры.

В нижней части игрового экрана располагается информационная область. В левой ее части указано, сколько “жизней” у Ли осталось, а несколько правее расположен индикатор сна Ли. В нормальном состоянии глубокого сна белая полоска заполнена до правого края. Однако от ударов, падений, ожогов и т.д. Ли постепенно просыпается, и белая полоска смещается влево. Когда Ли окончательно проснется, он теряет одну “жизнь”. Особенно опасно для него попасть в воду, при этом он автоматически просыпается.

В правой части информационной области - пять клоунских носов с буквами “COMIC”. На каждом уровне вы можете собрать найти носы с этими буквами, хотя иногда они запрятаны на редкость хитроумно. Когда нос взят, буква внизу загорается. Если вы соберете на уровне все пять носов, то попадете на призовой уровень (о призовых уровнях - позднее).

Призы

На каждом уровне основная задача Ральфа - доставить Ли к выходу. Однако в городе разбросаны предметы, которые можно собирать, чтобы облегчить себе задачу.

Выше уже говорилось о клоунских носах с буквами "COMIC", которые выводят вас на призовой уровень. Кроме них, бывают следующие предметы:

красный нос - добавляет Ли одну "жизнь".

подушка - делает того, кто берет ее (Ли или Ральфа) неуязвимым на некоторое время.

фальшивая борода - открывает потайную дверь.

затычки для ушей - погружают Ли в глубокий сон.

шляпа - заполнение всей карты.

пирог - образует мост над водой.

Призовые уровни

Сюда можно попасть, собрав все пять клоунских носов с буквами. На призовом уровне Ральф должен собирать воздушные шарики; каждые 20 собранных шариков прибавляют Ли одну "жизнь". Кроме собирания воздушных шариков, Ральф может попробовать свои силы... в решении ребусов на английском языке. Соберите в правильном порядке несколько разбросанных по призовому уровню значков, чередуя их знаками "плюс" и "минус" - и вы увидите, какие опасности грозили бы Ли, не будь у него верного Ральфа. Вариантов ребусов довольно много, приведем самые простые из них:

LAMP + POSTBOX - BOX = LAMP POST

PIG + EO + NS = PIGEONS

LOOKOUT + BELLOW - L = LOOKOUT BELOW

Информация

Название: Sleep Walker ("Лунатик")
Фирма: Ocean
Год: 1992
Размер архива: 3.4 Mb
Класс: Динамика
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

SPACE HULK ("ПОТЕРЯННЫЙ КОРАБЛЬ")

Hulk (анг.корпус судна) - это заброшенный космический корабль. На заре становления космической империи многие огромные космические крейсера во время длительных путешествий странным образом исчезали и спустя много лет некоторые из них возвращались из неизвестности, без экипажа, летящие на автоматическом управлении. Исследователи утверждали, что внутри таких караблей можно найти таинственные древние предметы и оружие инопланетных цивилизаций. Но главное, в этих кораблях обитали и быстро размножались ужасные существа, называемые генестилерами - смертоносные хищники с развитым интеллектом (нечто вроде Чужих из знаменитого

фильма). Для того, чтобы изучить объекты внутри заброшенных кораблей, и, что не менее важно, остановить рост популяции генестилеров, на борт кораблей посылались отряды имперских десантников - киборгов, вооруженных до зубов и преданных своему командиру и Императору.

Тематика и правила заимствованы из серии настольных игр Warhammer 40.000 фирмы Games Workshop. Space Hulk, однако, больше активная игра, хотя элемент тактики тоже исключительно важен. Вы управляете одной или двумя командами десантников, в зависимости от выбора миссии. Перед вами ставятся различные задачи: например, оборона отсека корабля, уничтожение определенного числа генестилеров, очистка территории, извлечение ценных предметов и т.п. Для успешного выполнения миссий необходимо правильно распорядиться десантниками и четко следовать намеченному плану действий. Если вы растерялись в сложной ситуации или недостаточно хорошо продумали схему действий - миссия не выполнена. Для имперского воина это хуже, чем смерть.

Одним из важных достоинств игры являются удачное оформление и звук. Рев генестилеров, механические звуки техники, глухие звуки выстрелов создают реальное впечатление опасности и напряжения. С ужасом наблюдаешь, как красная точка на сканере быстро приближается со спины к одному из воинов, осознавая, что уже ничем не можешь ему помочь. Далее - предсмертный вопль, изображение на мониторе гаснет. Быстро перенаправляешь другого десантника, чтобы залатать брешь в обороне. Очень помогают голосовые радиопередачи. Если звучит "Incoming on Three" (нападение на третьего) - то ясно, что к третьему терминатору приближается генестилер. Приятно слышать боевые возгласы терминаторов типа "Ready", "Let's Go" и пр.



Управление игрой осуществляется мышью. Вначале игры вам предлагается выбрать отдельную миссию или начать (продолжить) компанию DeathWing (набор последовательно выполняемых миссий). После выбора командующий объясняет вам значение миссии и дает непосредственные инструкции. В некоторых миссиях вы сами вооружаете терминаторов, однако обычно это делается автоматически.

В начале миссии время заморожено. Вы получаете шанс ознакомиться с картой, наметить план действий и после этого запрограммировать перемещение десантников. Для того, чтобы увидеть большую карту, щелкните правой клавишей на маленький экран сканера. Время, отведенное на размышление, ограничено: следите за шкалой FREEZE. На большой карте можно программировать перемещения и действия десантников. Необходимо понять важность режима программирования, так как он позволяет тактически правильно и главное - быстро расположить членов отряда на нужные позиции, без чего невозможно выполнить более сложные миссии. Через программирование фактически осуществляется тактическая часть игры. В программу можно заложить пять действий. Поясним, как это сделать. Сначала выбираете десантника, которому вы хотите задать программу (либо прямо на карте, либо в списке). Если он принадлежит другой группе, щелкните на -!-, чтобы переключиться на нее. После этого вы можете выбрать режим перемещения, щелкнув левой/правой клавишей мыши на пиктограмму десантника слева сверху. Если вокруг фигурки есть расходящиеся лучи, то

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

десантник будет уничтожать препятствия на своем пути, в частности, расстреливать закрытые двери, в другом режиме он будет открывать их. Правее расположены стрелки, обозначающие команду поворота налево и направо соответственно. Теперь просто укажите на карте место, которое должен занять десантник. Самая правая пиктограмма позволяет дать команду открыть/закрыть дверь. Подведите к ней курсор и нажмите левую клавишу, появится пиктограмма открытой двери, после этого вы можете нажать правую кнопку, и пиктограмма приобретет вид закрытой двери. Теперь укажите на дверь, которую вы хотите закрыть. Чтобы отменить последнюю комманду, щелкните на пиктограмму с перечеркнутым квадратиком. По окончании задания программы десантника выберете GO.

На экране расположено четыре маленьких монитора и один большой. На мониторах показан вид из телекамер каждого воина. На большом экране показан вид киборга, управляемого вами. Для того, чтобы включить десантника в режим ручного управления, щелкните левой клавишей на любой из мониторов. Чтобы переключиться на вторую коммаду (если она существует), щелкните на "!". Остальные солдаты автоматически отбиваются от нападения и выполняют программу (заложенную вами ранее).

Ниже перечислены виды вооружения:

Power Gloves (PG) - перчатки для ношения предметов, очень редко позволяют отразить атаку генестилера.

Lightning Claws (LC) - самое мощное оружие для рукопашного боя. Занимает обе руки.

Storm Bolter (SB) - наиболее эффективное оружие для уничтожения врага на расстоянии.

Assault Canon (AC) - очень мощное огнестрельное оружие, но с ограничением в 10 зарядов.

Heavy Flamer (FL) - огнемет, выбрасывает воспламеняющуюся смесь, которая горит некоторое время.

Chain Fist (CF) - режущее оружие для обороны.

Thunder Hammer (TH) - мощный ручной молот для сокрушения нападающих монстров. Используется вместе со щитом (SH).

Power Sword (PS) - энергетический меч, берется в левую руку.

Некоторые "непонятные" задания:

- когда в миссиях требуется "обезопасить" зону (secure) - это означает, что вам нужно закрыть дверь рядом с местом появления генестилеров (для того, чтобы закрыть дверь, нужно щелкнуть правой клавишей на на ее край). Иногда нужно "очистить" комнату (purify), т.е. выжечь зону, отмеченную красным цветом на карте, из огнемета.

Тактические уловки.

- прикрывайте десантников со спины и по возможности не давайте возможность генестилерам обходить вас по соседним коридорам.

- лучше всего обороняться в длинных коридорах: не оставляйте бойцов рядом с пересечением путей или в комнатах.

- сложные маневры выполняйте вручную, перемещения, требующие быстроты, программируйте.

- огнеметчики могут прорываться вперед, отсекая генестилерам возможность подойти сзади, огнем.

- подстраховывайте десантников, занимающих опасные позиции.

- избегайте непрерывной стрельбы, оружие иногда заклинивает.

- часто бывает полезным заморозить время, посмотреть на карту и подумать.

Информация

Название: Space Hulk ("Потерянный корабль")
Фирма: Electronic Arts
Год: 1993
Размер архива: 4.7 Mb
Класс: Динамика, Стратегия
Видео: VGA
Управление: Мышь, Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 386

SPEAR OF DESTINY ("КОПЬЕ СУДЬБЫ")

S

Конец второй мировой войны. Видя неизбежность военного поражения третьего рейха, Гитлер решает прибегнуть к последнему и отчаянному средству - при помощи мистических заклинаний вызвать на свет Ангела Смерти, который должен сокрушить наступающие армии и обеспечить Германии мировое господство. Безумный фюрер не задумывается о том, что Ангел Смерти может уничтожить все живое на планете, включая и население Германии.

Поскольку план Гитлера достаточно невероятен и вызовет сомнение в армейских штабах, осуществить операцию по уничтожению Ангела Смерти поручается одному человеку - супермену Вилли Блашковичу (с началом приключений Вилли вы можете познакомиться в увлекательной игре Wolfenstein 3D).

Впрочем, даже искушенному в обращении с любыми видами оружия человеку будет нелегко сразить Ангела Смерти его любимый многоствольный пулемет здесь бессилен, пока ему не удастся найти Копье Судьбы, древний мистический артефакт.

Копье Судьбы было когда то самым обычным копьем, пока в руки римского легионера не вонзили его в тело распятого Христа. С тех пор копье обрело магические свойства.

Тем временем Ангел Смерти, подчинившись заклинаниям, выходит на свет, но ему необходимо небольшое время для восстановления сил. На территории Германии стоит высокая многоэтажная башня, на одном из верхних этажей которой и находится Ангел. А чуть ниже хранится Копье Судьбы, способное вернуть монстра в небытие, но путь наверх охраняется многочисленной и вооруженной до зубов охраной. На некоторых уровнях дорога заблокирована адскими монстрами - четырехрукими мертвецами-зомби и прочей нечистью. Одиночку-

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

диверсанта Вилли забрасывают к входу в башню. Сможете ли вы справиться с возложенной на вас нелегкой задачей - пробиться наверх, добыть Копье Судьбы и справиться с охраняемым армией призраков чудовищем?

Принципы игры мы не станем описывать подробно, вся эта информация может быть полностью заимствована из описания "Wolfenstein 3D".

В игре более двух десятков уровней, причем некоторые из уровней являются "секретными" и необязательными для завершения задания.

Информация

Название: Spear of Destiny ("Копье Судьбы")
Фирма: ID Software
Год: 1993
Размер архива: 1.7 Mb
Класс: Динамика
Видео: VGA
Управление: Мышь, Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

STAR CONTROL - 2 ("ЗВЕЗДНЫЙ КОНТРОЛЬ - 2")

Появление первой части игры, которая называлась просто "Star Control" (о возможном продолжении тогда еще информации не было), вызвало массу восторженных откликов у любителей быстрых динамических игр. Идея игры отличалась предельной простотой: играют человек против человека или человек против компьютера. У каждой стороны есть возможность набрать команду космических кораблей разного состава, причем у корабля каждого типа были свои уникальные возможности и характеристики. Одна сторона обычно сражалась за Альянс Свободных Звезд (условно - "положительные"), а другая - за Иерархию (столь же условно "отрицательные" захватчики); сражение ведется до полного уничтожения одной из сторон.

В игре было предусмотрено два режима ведения боя, тактический и стратегический. Попытка авторов придать своей превосходной динамической "стрелялке" какие-то стратегические черты оказалась, скажем прямо, неубедительной, так что "Star Control" можно смело считать просто отличной динамической игрой.

Основной интерес игре придавали именно отличающиеся свойства кораблей и необходимость правильно их использовать. Скажем, слабый, но маневренный корабль иногда способен успешно бороться с бронированным гигантом - за счет знания своих сильных сторон и умения отыскать слабые места у противника.

Выход "Star Control-2" произвел истинную сенсацию - сохранились все основные достоинства старой игры, но бывшая динамическая игра обрела захватывающий сюжет, а графическое и звуковое оформление могут служить эталоном для многих производителей игровых программ. Это великолепная метаморфоза не огорчит и поклонников незамысловатых старых космических сражений - фактически "Star Control-2" состоит из ДВУХ игр, и одна из них ("Super Melee") является улучшенным вариантом старого "Star Control", с добавленными новыми типами кораблей и

усовершенствованной графикой. Ну, а вторая игра - собственно "Star Control - 2" - это увлекательное приключение, в котором вам придется проявить как военные, так и дипломатические способности.

Режим "Super Melee" в особых пояснениях не нуждается, разве что стоит рассказать об основных принципах космических боев.

Корабли сражаются всегда "один на один"; после полного уничтожения экипажа одного из них на его место вступает другой корабль из этой же команды. Это повторяется, пока в одной из команд еще остаются корабли.

У каждого корабля есть два важнейших показателя - численность экипажа и энергия. Экипаж равноценен "жизни" корабля, он убывает от применения оружия противника и от столкновения с планетами. Добавить себе экипаж во время сражения могут только корабли Миконов (особое свойство восстановления экипажа) и Сирен (особое свойство - выманивание экипажа у противника).

Энергия необходима для применения оружия и особых свойств корабля, и ее уровень восстанавливается со временем. Для применения особых свойств часто бывает необходимо, чтобы энергия была выше определенного уровня.

Для управления космическим кораблем необходимо пять клавиш:



- поворот налево.
- поворот направо.
- ускорение вперед.
- стрельба.
- применение специального свойства.

Способы применения оружия и специальных свойств у разных кораблей существенно отличаются; впрочем, ничего особенно хитрого здесь нет, и эксперименты быстро приведут к успеху.

Несколько слов стоит сказать о специфике сражений в космосе. Единственной внешней силой, существенно влияющей на движение корабля в безвоздушном пространстве, становится гравитация планеты. Она может изменять направление движения корабля и даже ускорять его, если корабль проходит по касательной линии. Умелые игроки пользуются гравитацией планет для того, чтобы разгонять свои корабли за пределы возможностей двигателя.

Участок космоса, где происходит сражение, как бы "склеен": корабль, уходящий за пределы его верхнего края, появляется снизу, и наоборот. То же самое относится к левой и правой сторонам участка. Покинуть поле боя практически невозможно (есть небольшое исключение: техника Предтеч в "основной" игре даст вам такую возможность, но... об этом позже).

"Super Melee" дает превосходную возможность попрактиковаться неопытным игрокам перед тем, как лезть в драку с Иерархией.

Завязка сюжета "Star Control - 2" становится вполне понятной из заставки. Земная научная экспедиция в системе Унцервальд занималась археологическими исследованиями на

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★★

планете, принадлежавшей загадочной исчезнувшей древней расе - Предтечам. Информация о Предтечах была крайне скудной, так что нетрудно представить себе радость исследователей, когда на Унцервальде был обнаружен целый покинутый подземный город Предтеч.

В это самое время на Альянс Свободных Звезд, куда входила и Земля, напали силы Иерархии под предводительством воинственной расы Ур-Куан. Земляне и их союзники по Альянсу успешно отражали натиск врага, и им было некогда заниматься затерянной на окраине Галактики научной экспедицией. Связь с Унцервальдом прекратилась, и ученые были отрезаны от внешнего мира; громадное расстояние не позволяло общаться по радио, а корабль за экспедицией вовремя не пришел.

В самый переломный момент войны, когда объединенный флот Альянса готовился нанести Иерархии решающее поражение, произошло нечто трагическое и непредвиденное. Ур-Куаны и их союзники по Иерархии - Кор-А - неожиданно для всех применили таинственное сверхоружие и уничтожили сконцентрированный для атаки флот Альянса. Альянс перестал существовать. Все входившие в него цивилизации оказались под позорным "рабским щитом" - непроницаемым силовым полем. "Рабский щит" не давал космическим кораблям садиться на планету и стартовать с нее, а вдобавок к этому не позволял вести переговоры с поверхностью при помощи радиоволн.

Все эти события оставались неизвестными экспедиции на Унцервальде. Ученые ломали голову над вопросом, куда пропала Земля, и искали способ вернуться обратно. Их поиски увенчались успехом: подземный комплекс Предтеч оказался... заводом космических кораблей! Там был обнаружен "скелет" последнего строившегося корабля, способный перемещаться в пространстве и оснащенный лишь самым необходимым оборудованием. Никакого дополнительного оборудования не было, однако экспедиция получила возможность вернуться на Землю. На борту громадного корабля-носителя находится один-единственный ракетный крейсер. Сам корабль Предтеч пока что в боях использовать не стоит. Зато позднее, когда он будет нормально оснащен... Но мы, кажется, забегаем вперед.

Здесь вводная часть заканчивается, и корабль экспедиции входит в Солнечную систему.

Управление в игре

Если в "Super Melee" вы можете сами определить наиболее удобные вам игровые клавиши, то в "Star Control - 2" они строго фиксированы. В разных игровых ситуациях одни и те же клавиши имеют разные функции.

Назначение клавиши **F1** постоянно. **F1** ставит игру в режим паузы; продолжение - при повторном нажатии **F1**.

В правой части экрана расположено небольшое изображение вашего корабля-носителя. Здесь вы получаете важную информацию:

- какие боевые корабли находятся на борту носителя.
- сколько на борту человек экипажа (CREW).
- сколько осталось топлива (FUEL).

Космические сражения

Сражения обычно происходят либо в космическом пространстве, либо в звездных

системах. С некоторыми противниками можно договориться на более мирный вариант, с некоторыми приходится драться.

При встрече с кораблями вы узнаете их количество. Если же корабли заполняют весь экран (обычно это случается при выходе на орбиту "главной" планеты какой-либо расы), значит, флот победить в бою принципиально невозможно, и нужно добиться своей цели дипломатическими средствами или хитростью.

Стрелки направо/налево - повороты корабля.

Стрелка вперед - ускорение.

Space - стрельба.

Enter - особое свойство.

Esc - система срочного выхода из боя.

Система срочного выхода из боя устанавливается на ваших кораблях вскоре после начала игры, при стыковке с околоземной базой (см. ниже). Применение ее позволит вам покинуть заведомо проигрышный бой, но учтите: при активации системы ваш корабль на некоторое время останется беззащитным и неуправляемым, к тому же активация системы расходует 10 единиц топлива.

Космический полет и передвижение в звездных системах



Повороты корабля - стрелки направо/налево.

Ускорение - стрелка вперед.

Переход в игровое меню Space.

Космический полет может осуществляться в звездных системах, где вокруг звезды по орбитам обращается несколько планет, а также непосредственно в пространстве, куда вы попадаете при выходе за пределы системы. Несколько позднее ваш корабль получит возможность перемещаться в квази-пространстве и совершать громадные прыжки. В квази-пространстве действуют практически те же правила полета, что и в обычном пространстве.

Игровое меню, вызываемое в космических полетах нажатием клавиши **Space**, дает доступ к весьма разнообразным функциям. Передвижение по нему осуществляется клавишами со стрелками, а выбор отдельных пунктов - клавишей **Enter**. Меню выглядит следующим образом:

STARMAP - режим звездной карты. Здесь вы сможете задать вашему кораблю курс на какую-нибудь отдаленную звездную систему и поставить его "на автопилот", а также просто ознакомиться с расположением звездных систем в вашем секторе. В режиме автопилота корабль просто летит по кратчайшей линии, не обращая внимания на возможные встречи с врагами. Чтобы выйти из режима автопилота, достаточно просто нажать какую-либо из управляющих клавиш со стрелками.

В режиме звездной карты клавиши со стрелками перемещают указатель на конечную точку маршрута, причем наверху отображаются текущие координаты указателя. Нажатие клавиши **Enter** устанавливает автопилот на текущий указатель. Если теперь вы выйдете из режима автопилота клавишей **Space**, то корабль автоматически направится к этой точке.

Обратите внимание на серый круг, расположенный вокруг вашего текущего местонахождения. Он показывает расстояние, на которое корабль сможет пере-

меститься на своем запасе топлива.

По мере знакомства с различными звездными расами на звездной карте будут появляться разноцветные круги. Это сферы влияния различных рас; почти все встреченные там корабли будут принадлежать именно этой расе. Сферы влияния могут изменять свои размеры, передвигаться или вовсе исчезать. Это обусловлено развитием сюжета.

MANIFEST - получить справочную информацию по грузу корабля. Вы можете получить справку по следующим видам груза: CARGO - груз, собранный на планетах и предназначенный для переработки в энергию (RU). Здесь же показывается груз, состоящий из собранных вами инопланетных форм жизни, он продается торговцу Мельнорм. DEVICE - различные устройства, помогающие вам в борьбе с Ур Куанами и используемые по мере развития сюжета. Когда вы должны воспользоваться тем или иным устройством, выберите "USE" в этом пункте меню. ROSTER - оперативные изменения в экипажах различных ваших кораблей EXIT MENU - выход из подменю "MANIFEST". То же самое делается нажатием клавиши **Space**.

GAME - основные функции игры:

SAVE GAME - сохранить текущую игру.

LOAD GAME - загрузить ранее сохраненную игру.

SETTINGS - настройка параметров игры (включение / отключение музыки и звуковых эффектов, изменение имени игрока и названия основного корабля и т.д.).

QUIT GAME - выход в DOS.

EXIT MENU - выход из меню. Снова этот пункт дублируется нажатием клавиши **Space**.

NAVIGATE - возвращение в режим полета.

Исследование планет и высылка зонда

Главная цель исследования планет - сбор полезных минералов, которые позднее перерабатываются в энергетические единицы, а также биологических форм. Можно думать об энергетических единицах (RU) как о "деньгах", на которые вы на базе закупаете всю оснастку для своего корабля.

Чтобы выйти на орбиту планеты, вам достаточно "наехать" на нее своим кораблем. Появится то же самое меню, что и для режима космического полета, но в нем добавится один пункт - SCAN, то есть сканирование поверхности планеты перед высылкой зонда. Выбор этого пункта клавишей **Enter** раскроет новое меню:

MINERAL - сканирование минералов.

ENERGY - сканирование источников энергии на поверхности.

BIOLOGICAL - сканирование биологических объектов, то есть местной флоры и фауны.

DISPATCH - высылка на поверхность планеты зонда. Зонд приземляется в точку, которую вы выберете сами клавишами со стрелками и утвердите клавишей **Enter**.

На поверхности планеты зонд перемещается клавишами со стрелками, а клавиша **Enter** позволяет вести огонь по местной жизни, будь она враждебна к вам или равнодушна. Подстреленную живность следует собирать для продажи торговцу-

Мельнорм. Чтобы подобрать что то с поверхности, достаточно "наехать" зондом на обнаруженную при сканировании точку.

Некоторые планеты на редкость негостеприимны, поэтому нужно поскорее стараться закончить дела и вернуть посадочный модуль с собранными материалами на борт, пока остался в живых хотя бы один член экипажа зонда (зеленые кружки внизу слева). Технологическая информация, купленная у торговца, позволит вам уменьшить потери от враждебной среды на поверхности планеты.

EXIT MENU - выход с орбиты в космическое пространство.

Околоземная космическая база

Космическая околоземная база становится для вас основной точкой, где вы улучшаете оснащение своего корабля, заправляете его топливом и производите все прочие действия. Прежде, чем пользоваться базой, вы должны вытащить ее экипаж из малоприятного положения и договориться о дальнейшем сотрудничестве.

При оснастке и заправке корабля расходуются энергетические единицы (RU). Для накопления RU вы должны привозить на базу побольше разных минералов. Обычные, повседневные минералы дают мало RU на единицу веса, чем более экзотичен минерал, тем больше RU он дает.



На экране с вращающейся базой можно выбрать один из четырех пунктов:

STARBASE COMMANDER - поговорить с командиром базы, обсудить последние новости. У командира, в частности, вы сможете узнать много интересного о войне Альянса с Иерархией, о расах-участниках и о многом другом.

OUTFIT STARSHIP - оснащение и заправка корабля-носителя. Вы увидите изображение корабля с установленными на нем модулями и сможете сделать следующее:

- **+ FUEL** - добавить топлива.
- **- FUEL** - уменьшить количество топлива.
- **+ MODULE** - добавить модуль.
- **- MODULE** - снять модуль.

EXIT MENU - выход из меню.

Под изображением корабля указываются самые важные тактические показатели. Это максимальная линейная скорость (Maximal Velocity), максимальная скорость поворота (Turn Rate), энергия, вырабатываемая силовыми установками во время сражений (Combat Energy) и максимальное количество топлива на борту (Maximal Fuel).

Левее указывается, в каких направлениях ведется огонь из пушек. Вы не можете по своему желанию устанавливать пушки на хвост или на нос. Все происходит по-другому: с каждым новым установленным модулем пушек корабль Предтеч получает возможность вести огонь с еще одного направления. Обратите внимание, что пушки можно ставить только в места, обозначенные синим на схеме корабля!

Ассортимент модулей, устанавливаемых на ваш корабль, изменяется по ходу игры. В самом начале вам будут доступны следующие модули:

Planet Lander - зонд для высадки на планеты.

Fusion Thrust - импульсный двигатель, увеличивающий скорость корабля.

Turning Jets - маневровые двигатели, ускоряющие повороты корабля.

Crew Pod - отсек для экипажа.

Store Bay - грузовой отсек.

Fuel Tank - топливный отсек.

Dynamo Unit - устнановка, дающая энергию для стрельбы из бортовых пушек.

Ion-Bolt Gun - пушка для сражений.

На корабле Предтеч модули устанавливаются как бы в двух разных "уровнях". Маневровые и импульсные двигатели занимают один из этих "уровней", а все остальные модули - другой.

Если установить на корабль несколько модулей одного вида, то их действие усиливается. Например, два модуля импульсных двигателей ускорят ваш корабль существенно лучше, чем один.

Как уже говорилось, по ходу игры вы будете знакомиться с новой технологией и получите возможность ставить на корабль значительно более эффективные модули. Источником технологической информации для вас будет торговец-Мельнорм.

SHIPYARD - корабельная верфь. На первых порах корабль Предтеч в боях имеет очень мало шансов, но он может выполнять функции носителя других космических кораблей. На борт помещается до 12 кораблей.

Некоторые виды кораблей можно будет производить на своей базе и рассчи-тываться за них RU, другие корабли вы получите как вклад дружественных рас в вашу борьбу с Ур-Куанами. Корабли вы можете переработать обратно в RU, если энергия вам нужнее, чем лишние корабли.

На верфи тоже есть свое меню:

+ CREW - добавить экипаж на корабль.

- CREW - снять экипаж с корабля.

+ SHIP - добавить корабль в свободный отсек.

- SHIP - убрать корабль из отсека и переработать его в RU.

GAME - общие игровые функции (о них уже говорилось выше).

EXIT MENU - выход из меню.

DEPART STARBASE - ваш корабль покидает базу и выходит в Солнечную систему.

Диалоги

Основным средством борьбы с Ур-куанами должна стать умелая дипломатия, иногда - хитрость. Основная схема общения с разными расами такова: вы встречаете собеседника и получаете возможность выбрать один из вариантов вашей реплики в разговоре. Как правило, разные реплики сответствуют разным "тактикам" беседы - уклончивой, нахальной, правдивой и так далее. Клавиши со стрелками вверх и вниз перемещают курсор по перечню реплик, а клавиша **Enter** выбирает реплику для разговора.

Клавиша **Space** позволяет вам снова прочитать последнюю реплику вашего собеседника.

С управлением, кажется, все. Теперь - о том, что и как делать для спасения Земли и ее союзников.

Вариант прохождения игры, приводимый ниже, ни в коем случае не является однозначным. Вероятно, он даже не является оптимальным, поскольку можно завершить игру, так и не увидев множества заложенных в ней возможностей, а это было бы обидно. Скорее, мы приводим "информацию к размышлению", то есть основные ключевые моменты.

Вы начинаете игру в 2155 году, и должны завершить игру до 2159 года, до главного наступления Кор-А, несущего гибель всем просвещенным расам Галактики.

Ваш корабль исследует Солнечную систему и подходит к Земле. Сама планета Земля покрыта "рабским щитом", и никакая связь с поверхностью невозможна. Около Земли по орбите обращается космическая база. При подходе к базе вас встречает небольшой Ур-Куанский корабль; он обещает проинформировать всех Ур-Куанов о вашем прибытии, чтобы ваш корабль своевременно уничтожили.

База испытывает трудности с энергией, и для налаживания нормальной связи вам придется доставить на базу немного радиоактивных минералов. Ближе всего вы их сможете взять на Меркурии. Будьте осторожны при высадке, чтобы зонд не погиб на поверхности.

S

Когда вы возвращаетесь на базу и благополучно передаете радиоактивные минералы, командир базы усомнится в вашей способности вести борьбу против империи Ур-Куанов и Кор-А. В качестве доказательства вы должны разгромить лунную базу, где несут совместное патрулирование корабли Ильвратов и Спатов.

Соглашайтесь и отправляйтесь на Луну, просканируйте поверхность на энергию и высадите туда зонд. База оказывается давно заброшенной, там никого нет. Перед обратным полетом к базе обязательно сохраните вашу игру.

Ваше возвращение становится приятным сюрпризом для командира базы. А для вас - сюрприз неприятный, в лице немного потрепанного, но вполне боеспособного ильвратского корабля. Переговоры ни к чему не приведут, придется драться. Ильврат легко уничтожается ракетным крейсером.

Победив Ильврата, вы сможете оснастить свой корабль и заправить его топливом.

В Солнечной системе нужно сделать еще пару полезных вещей. На Плутоне вы найдете одинокий корабль Спатов. Постройте разговор с ним так, чтобы запугать трусливого Спата и заставить его перейти на вашу сторону. Спат сообщит вам координаты своей звездной системы и пароль для общения с Высшим Советом Спатов. На Плутоне же есть экзотические минералы, дающие немалое количество RU при возвращении на базу.

Итак, первоочередная задача - налаживание контактов с различными расами.

Проще всего заключить договор с мирной и слегка ненормальной расой птичек - Пкунков. Их главная система находится не так далеко от Земли (Gamma Krueger, 952.2:052.5). Пкунки подарят вам устройство под названием Clear Spindle и четыре своих корабля. Clear Spindle вам еще сильно пригодится. Потом Пкунки периодически будут рваться к своим собратьям-Йехатам. Пару раз вы сможете остановить неразумных Пкунков, а потом они исчезнут со звездной карты. Не огорчайтесь, с ними в конце все будет хорошо.

Чтобы добиться союза со Спатами, вы должны слетать по указанным координатам (Epsilon Gruis I - спутник, координаты 241.6:368.7) и назвать пароль. Спатов выжили с родной планеты какие-то жуткие чудовища, и население планеты переселилось на спутник. Спаты согласны на союз с вами при условии, что вы истребите всех хищников. Летите на планету и перебейте всех зверюшек на ее поверхности. Потом приставайте к Спатам и угрожайте, пока они от обещаний не перейдут к делу. Кстати, Спаты потом неизбежно покинут вас.

Раса существ-тройняшек Зок-Фот-Пик (Alpha Tucana, 400.0:543.7) страдает от междоусобиц Ур-Куанов и Кор-А. Помогите им и сбейте черный крейсер Кор-А. От Зок-Фот-Пиков особой помощи не будет, но помогать слабым нужно из соображений гуманности.

В системе Gamma Vulpeculae (371.3:253.7) вы сможете заключить пакт с расой Орц. В разговоре будьте очень осторожны и не затрагивайте “больную тему” - истребленную Орцами расу Андросинт. Андросинтам все равно уже не помочь, а отношения с Орцами будут испорчены. Когда вы достигнете взаимопонимания с Орцами, то сможете посетить систему Delta Vulpeculae (372.1:261.9), спутник планеты II. На поверхности необходимо найти полуустройство, полусущество “Щит Таало”, предохраняющее от телепатического воздействия.

Перед контактом с мистической расой Арилау доберитесь до системы Alpha Pavonis (056.2:800.0) и заберите на планете VII Ур-Куанский искривитель пространства (Ur-Quan Warp Pod). С этим устройством выходите к точке 043.9:637.2. С 17 по 20 число КАЖДОГО месяца здесь открывается вход в квази-пространство. В квази-пространстве вы отыщете планету Арилау (справа наверху). Арилау согласятся на союз и починят сломанный искривитель. У вас появится Portal Spawner. Это устройство дает возможность нырять в квази-пространство в любой желательный для вас момент. Вот координаты выходов из квази-пространства:

921.0:610.4	036.8:633.2	611.6:413.1	011.1:940.9	409.0:774.8
860.7:015.1	073.5:315.3	005.0:164.7	565.7:971.2	190.9:092.6
230.1:398.8	567.3:120.7	775.2:890.6	584.9:621.3	318.3:490.6

В системе Arcturus (964.5:579.1), спутник планеты I, вы сможете получить устройство космической связи Burvix Caster. Применяя Burvix Caster, вы можете в любой момент вызвать космического торговца Мельнорма. Мельнорм продает любую (в первую очередь - технологическую) информацию в обмен на биоформы и информацию о местонахождении особых планет - так называемых Радужных Миров. Чтобы продать координаты Радужного Мира, вы должны сначала посетить его сами и выйти на орбиту этой планеты. Вот координаты звездных систем, где распо-ложены планеты радужных Миров:

962.5:700.0	853.4:879.7	283.6:785.7	996.0:904.2	039.5:745.8
468.1:096.6	766.6:866.6	543.7:827.0	602.0:297.9	741.6:508.3.

Вопрос о том, когда какую систему посетить и когда продать полученную информацию Мельнорму, оставляем на ваше усмотрение. Покупайте у Мельнорма всю информацию, в первую очередь - сведения о новых технологиях.

Мельнорм расскажет вам всю подоплеку “ритуальной” войны между Ур-Куанами и Кор-А, а также сообщит массу других интересных сведений. Особенно важно для вас узнать о способе, каким раса Миконов разрушает поверхности планет и приспосабливает их для своей жизни.

В системе Beta Copernicus (600.8:261.1), на планете I вы найдете фрагмент оболочки Микона (Egg-Case Fragment). Этот предмет вы сможете продать Друуджам в системе Zeta Persei (946.9:280.6) в обмен на предмет под названием Rosy Sphere. Не покупайте у Друуджей ничего, кроме Rosy Sphere, все прочее вам абсолютно не нужно.

Еще одна раса потенциальных союзников - растения Сапоксы из системы Beta Librae (741.4:912.4). Поговорите с ними и получите принадлежавший Утвигам сломанный ультрон (Broken Ultron). Вы должны починить ультрон и вернуть его законным владельцам. Два необходимых для ремонта устройства у вас уже имеются, это Clear Spindle и Rosy Sphere. Остается получить еще одно, Aqua Helix. Этот предмет защищен военной мощью расы Траддаш.

В системе Alpha Tauri (022.9:366.6) вы сможете натравить воинственных, но излишне доверчивых Ильвратов на Траддашей. Для этого воспользуйтесь устройством Burvix Caster в этой системе и продиктуйте Ильвратам волю их божеств - напасть на Траддашей. Ильвраты снимаются с места и идут драться. В результате Ильвраты и Траддаши взаимно уничтожают друг друга.

Aqua Helix находится в системе Zeta Draconis (277.6:867.3), планета I. Вы сможете нормально забрать оттуда Aqua Helix, когда система выйдет из сферы влияния Траддашей. Поочередно воспользуйтесь тремя своими предметами: Aqua Helix, Rosy Sphere, Clear Spindle, и ультрон будет починен (вместо Broken Ultron появится Repaired Ultron).



Не так уж далеко от сферы влияния Траддашей проживает раса шутников Умга. Правда, юмор их носит весьма специфический оттенок. Умга захватили ур-куанскую Говорящую Зверюшку (Talking Pet) и развлекаются с ней. Чтобы убедить их отдать Зверюшку вам, посражайтесь с Умга и уничтожьте около десятка их кораблей. Ваша цель находится в системе Beta Orionis (197.8:598.8), планета I.

Зверюшка оказывается жабой довольно отвратного вида, к тому же она пытается подчинить вас своей воле. Но полученный вами "Щит Таало" не даст Зверюшке этого сделать.

Наверное, вы уже многократно сталкивались с рехнувшимися исследователь-скими зондами, которые непонятно почему нападают на вас, хотя до этого заверяют в своем миролюбии. Это - печальный результат ошибки расы газовых пузырей Слайлэндро из системы Beta Corvi (033.3:981.2), планета IV. Посетив эту систему и рассказав хозяевам о безобразном поведении зондов, вы узнаете код для самоуничтожения зондов. Вскоре после передачи кода зонды перестанут вам досаждать.

Верните починенный ультрон законным владельцам - Утвигам из системы Beta Aquarii (862.9:869.4). Утвиги предложат вам забрать со второго спутника планеты VI системы Zeta Hyades (850.0:937.2) чрезвычайно мощную бомбу. Там вы встретитесь с несколькими кораблями Друуджей, которые придется уничтожить. Заберите бомбу.

В системе Delta Lyncis (570.4:979.5), на планете I, обитает живая и весьма зловредная тварь. После долгой стрельбы и усилий ваш зонд сможет подстрелить ее и взять на борт. Тварь нужно будет отдать адмиралу Зексу в системе Alpha Cerenkov (422.0:198.6), планета I, в обмен на замороженных последних самок расы Шофикстов. Правда, адмирал попробует вас надуть, но кончится это для него плохо, а ваш зонд сможет забрать с поверхности планеты резурвуары с самками Шофикстов Shofixti Maidens.

Отдайте вашу находку последнему воину погибшей расы Шофикстов капитану Танаке (Delta Gorno, координаты 290.8:026.9). При встрече будьте осторожны: корабль Танаки совсем разваливается, и он сослепу принимает вас за Ур-Куана. Вам необходимо трижды вступить с ним в бой и каждый раз обругивать его как можно оскорбительнее, после чего применять устройство аварийного выхода из боя. После третьей попытки Танака, наконец, приходит в себя, и вы отдаете ему самок для возрождения расы Шофикстов.

Когда раса Шофикстов будет возрождена, возьмите на базе хотя бы один их корабль. Это поможет вам при встречах с птицами-Йехатами (главной их системой является Gamma Serpentis, 492.3:029.4). Йехаты были вынуждены перейти на сторону Ур-Куанов по велению своей королевы, но продолжают терзаться угрызениями совести. Если вы предъявите им доказательство возрождения Шофикстов в виде корабля Шофикстов, у Йехатов происходит раскол и начинается гражданская война. Восставшие Йехаты на вашей стороне, они при встречах подкинут вам несколько кораблей, но остерегайтесь тех Йехатов, что верны королеве.

Если вы уже купили у Мельнорма информацию о разрушении Миконами родной планеты Сирен, вы можете заняться привлечением Сирен на свою сторону. Добудьте еще один фрагмент оболочки Микона (Egg case Fragment) на планете I системы Gamma Scorpii (647.9:206.2) или планете I системы Gamma Brahe (635.4:272.9). В системе Betelgeize (412.5:377.0) пообщайтесь с Сиренами и расскажите о плохом поступке Миконов. Посетить Сирен вам придется дважды. На второй раз Сирены решат уничтожить Миконов, а для этого вы должны вернуть Сиренам их боевые корабли. Отправляйтесь на спутник планеты I Epsilon Cameleopardis (593.7:393.7), там на поверхности вы обнаружите вход в подземное хранилище. Специалисты Сирен откроют вход вовнутрь.

Возвращайтесь к Сиренам. Они планируют заманить Миконов в ловушку и уничтожить, вы должны помочь им и передать Миконам дезинформацию. Поговорите с Миконами (Epsilon Scorpii (629.1:220.8)) и расскажите им о новой планете для колонизации. Обрадованные Миконы отправляются на погибель, а вы прикончите охрану из пяти кораблей у планеты I в системе Beta Brahe (639.5:231.2) и получите там генератор солнечной энергии - Sun Device.

Sun Device применяется над закрытой "рабским щитом" планетой Чен-Джезу в системе Procyon (074.2:226.8). Это ускоряет процесс развития Чен-Джезу, и они становятся вашими союзниками. Для переговоров с планетой воспользуйтесь устройством Burvix Caster. Чен-Джезу переоборудуют ваш корабль специально для уничто-жения сверх-оружия Ур-Куанов и Кор-А - боевой платформы "Са-матра", и усиливают действие бомбы Утвигов.

Платформа находится в системе Delta Crateris (620.0:593.5), планета V. Чтобы снять громадный охраняющий флот, примените Зверюшку-телепата (Talking Pet) при входе в систему. Вы получаете доступ к "Са Матре", наступает время последнего сражения.

Начните с уничтожения остатков охраны (шесть кораблей). Если вы ранее вызвали гражданскую войну у Йехатов, то сейчас Йехаты придут вам на помощь и подбросят укрепления.

Наконец, можно нападать непосредственно на Са-Матру. Вы должны уничтожить все генераторы силового поля и пройти через узкий проход к центру платформы. Далее от вас никакого участия уже не требуется, вы можете просто понаблюдать за окончанием игры.

Приложение

Краткое описание типов космических кораблей (по расам).

Земляне

Основным оружием этого крейсера являются самонаводящиеся ракеты, они поражают противника на приличном расстоянии, вдобавок не приходится волноваться о наведении. Маленьким сюрпризом для противника станет лазер для поражения ближних целей, он тоже наводится автоматически.

Несмотря на достойное вооружение, у крейсера есть существенная слабость: он недостаточно подвижен и становится легкой добычей для более маневренного корабля.

Кор-А

Черный зловещий корпус этого корабля как нельзя лучше отражает мрачную природу расы Кор-А. Надо сказать, корабль Кор А исключительно силен в бою. Он стреляет крутящимися звездообразными снарядами, которые летят до тех пор, пока нажата клавиша стрельбы. Такой снаряд пропадает не сразу, а некоторое время висит в космосе. Таким образом можно создавать целые "минные поля" для заграждения. Второй вид оружия - "корона", энергетический разряд громадной силы. Тому, кто окажется в пределах действия короны, не поздоровится.



В "Star Control - 2" игрок не будет иметь возможности управлять этим кораблем, разве что в дополнительной игре "Super Melee".

Ур-Куан

Мощнейшая пушка Ур-Куанского корабля заставляет противника держаться на почтительном расстоянии. Вместе с этим Ур-Куанские корабли могут запускать небольшие самостоятельные истребители, которые преследуют на противника. У этих истребителей топлива хватает ненадолго, и они вынуждены возвращаться на основной корабль. На запуск истребителя расходуется экипаж корабля, и вместе со сбитыми (или не подобранными вовремя) истребителями он теряется навсегда.

Этот тип корабля тоже доступен только в "Super Melee".

Умга

Конус "дьявольского огня", которым вооружены Умга, крайне опасен, он в доли секунды испепелит неосторожного. Но чтобы неожиданно наброситься на противника, Умга могут только... развернуться задом и включить ускоритель (особое свойство). Главной слабостью Умга становится недостаточная "дально бойность" их оружия.

Этот тип корабля доступен только в "Super Melee".

Траддаш

Компенсацией за более чем слабую основную стрельбу корабля расы Траддаш становится "реактивный ускоритель" - энергетическая установка, оставляющая за кораблем смертоносный след. Держится этот след не так уж долго, но попавший в него противник теряет немало экипажа.

Этот тип корабля доступен только в "Super Melee".

Ильврат

Воинственная раса Ильвратов оснащена отличными кораблями. Устройство

невидимости Ильврата делает его исключительно неприятным противником. Под прикрытием Ильврат добирается до противника и испепеляет его своим "огнеметом".

Этот тип корабля доступен только в "Super Melee".

Спат

Несмотря на малые размеры, корабль Спатов исключительно эффективен в бою и практически универсален, им можно сражаться почти со всеми противниками. Главное достоинство - быстрая смена направления и непредсказуемые, хаотичные броски из стороны в сторону. Пушка Спата довольно скорострельна, и в дополнение к ней на корабле установлены слабенькие, но самонаводящиеся ракеты.

Утвиг

При умелом использовании защитного поля этого корабля можно спокойно поглощать выстрелы противника, и они не причинят Утвигу никакого вреда. Такая защитная мера отлично сочетается с очень мощным оружием нападения - многоствольным лазером.

Сапокс

Бесперебойная, как из пулемета, стрельба Сапокса эффективно сокращает здоровье врага. Это единственный из кораблей, который может стрелять практически без перерыва.

Друудж

Убойная сила сверхпушки корабля Друуджей невероятна. Единственной проблемой становится столь же убийственная отдача - корабль от выстрелов сильно разгоняется в противоположную сторону, и затормозить ему очень сложно.

К сожалению, после нескольких выстрелов и нескольких восстановлений Друудж тратит всю свою энергию и дальше остается совершенно беспомощным.

Арилау

Крошечный шарик Арилау вообще лишен какой-либо инерционности, он всегда слушается управления и способен резко менять курс. Основная его тактика - резкой сменой направления подобраться к противнику и выстрелить в него из самонаводящейся лазерной установки.

Этот тип корабля доступен только в "Super Melee".

Шофикст

Этот корабль малоэффективен в бою. Его главным оружием можно считать самоуничтожение при взрыве так, чтобы взрывом задеть противника. Но для этого нужно подобраться очень близко к кораблю противника, и обычно это бывает трудно, ведь Шофикст гибнет от одного-двух попаданий.

Йехат

Этот корабль заслуженно известен под кодовым названием "Терминатор". Он ведет мощнейший огонь по врагу из пушек и вдобавок на короткое время включает защитное поле, что делает его неуязвимым для выстрелов.

Микон

Оригинальное свойство Микона регенерация экипажа - позволяет ему частично залечивать раны от попаданий. Плазменные шары Миконов следуют за противником, но их энергия постепенно теряется. В бою Микон малоподвижен, и юркий, подвижный противник может спровоцировать Микона на выпуск шара, а потом обогнуть его так, что шар попадет в самого Микона!

Сирена

Песня Сирены заставляет экипаж противника выбрасываться в космос, где его подбирает коварная обольстительница (или прежний владелец экипажа, если ему удастся). Сирены могут выманивать весь экипаж, кроме последнего члена, и тогда, чтобы добить корабль противника, Сирена пускает в ход свою мощную пушку.

Пкунк

Веселые пташки Пкунк летают очень быстро и запутывают противника неожиданными поворотами. Стрельба Пкунка идет в три стороны сразу. Экзотично выглядит особое свойство Пкунка - оно предназначено только для восстановления энергии корабля, причем во время восстановления Пкунк всячески ругает противника.

Уничтоженный Пкунк может воскресать множества раз. Игрок никак не может влиять на свое воскрешение, этот процесс чисто случаен.



Андросинт

В "Star Control - 2" Андросинтов нет вообще, они были истреблены Орцами, но в "Super Melee" можно играть этими кораблями. В нормальном своем виде Андросинт с бульканием выпускает гроздь пузырей, и эти пузыри следуют за противником. Зато когда Андросинт применяет свое особое свойство, он превращается в огненный шар, вроде кометы, и с громадной скоростью носится за кораблем противника, пытаясь таранить его. Сам Андросинт при таких столкновениях не теряет экипаж, а вот противнику приходится плохо.

Орц

Замечательное свойство Орца - запуск "диверсантов". Эти члены экипажа гоняются за кораблем врага и цепляются на него, после чего принимаются долбить его маленькими ручными лазерами. Обычно два-три прицепившихся "диверсанта" означают смерть вражеского корабля. "Диверсанты" настолько эффективны, что пушка Орца вроде бы и не особо нужна.

Вукс

Шарики-замедлители, которыми "плюется" Вукс, липнут к кораблю противника и снижают его маневренность. Когда такой корабль наберет много шариков, тогда он вообще перестает двигаться и реагировать на команды, и тогда Вукс легко сжигает его мощнейшим лазером. Даже если не удается налепить на противника паразитов, лазер все равно дает Вуксу неплохие шансы в бою.

Мельнорм

В зависимости от того, сколько выждет Мельнорм перед выстрелом, его энергетический разряд окажет разное воздействие на врага - отнимет большую или меньшую часть экипажа. А особое свойство Мельнормов - выстрел, который

парализует противника и заставляет его беспомощно кувыркаться в космосе.

Слайлэндро

Молнии Слайлэндро не требуют прицеливания, эти корабли легки и подвижны, но бывает нелегко понять, куда они ориентированы. За счет этого усложняется управление ими. Энергия Слайлэндро пополняется за счет атаки молниями на встречные астероиды.

Чен-Джезу

Бесформенные корабли кремний-органических Чен-Джезу стреляют взрывающимися кристаллами. Такой кристал летит, пока нажата клавиша стрельбы, и взрывается тогда, когда клавиша отпущена. Энергетические сгустки, порождаемые Чен-Джезу, паразитируют на энергии корабля противника: они преследуют его и высасывают жизненно необходимую энергию (а экипаж при этом не трогают).

В "Star Control - 2" кораблей расы Чен Джезу нет, но они присутствуют в "Super Melee".

Аватар

Гибрид Чен-Джезу и расы роботов с труднопроизносимым наименованием - примерно оно звучит как Ммрнм. Плод их усилий надежно защищен от противника тремя автоматическими боевыми спутниками. Особое свойство корабля - магнитный луч, которым он подтягивает к себе корабль противника, после чего испепеляет его мощным лазером.

Вообще, этот корабль считается самым сильным из всех в игре. Справиться с ним, да и то с проблемами, реально может только мощная пушка Друуджа.

Информация

Название: Star Control 2 ("Звездный контроль 2")
Фирма: Accolade
Год: 1992
Размер архива: 4.4 Mb
Класс: Динамика, Приключения
Видео: VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1-2
Игра: на одной машине
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

STREET ROD ("УЛИЧНЫЙ КРАСАВЧИК")

В 1989 году подразделение фирмы "California dreams" "Logical Design Works., Inc." выпустило игру собственной разработки и сценария под названием "Street Rod". Игра прошла с ошеломляющим успехом по миру.

К сожалению, в нашей стране она появилась довольно поздно, поэтому ее появление у нас прошло как-то незамеченно. Это и подтолкнуло меня к мысли написать детальное описание.

Несмотря на простоту, в игре очень много скрытых моментов, без которых достигнуть конца невозможно. Попробуем узнать эти секреты вместе. В начале игры появятся ваши водительские права, в которые вы должны внести свое имя для того, чтобы

начать новую игру или выбрать опцию "Old game",чтобы продолжить старую. После этого нажмите **Space**, и вы окажетесь в вашем гараже. Пока у нас нет автомобиля, давайте разберемся и осмотримся в гараже, приведем его в порядок перед покупкой машины.

Во-первых, деньги - изначально вы располагаете 750$, они изображены в самом низу.

Во-вторых - все предметы, которыми вы можете пользоваться,при наведении на них курсора (гаечного ключа) обозначаются надписями.

Перечислим их (тем более, что их немного) и объясним их значение. На переднем плане:

Бутылка водки - вообще-то, за рулем надо быть трезвым...

Газета на полу - здесь находятся объявления о продаже и покупке автомобилей и запасных частей. Потом мы сами будем размещать в ней информацию о продаже.

Домкрат - производится замена колес.

Краскораспылитель - за 20$ вы сможете перекрасить свой автомобиль, если вам не нравится этот цвет.

Канистра с бензином - выезд на заправку.



На дальнем плане:

Планшет - продажа запчастей и просмотр всего, что есть в наличии.

Часы - имеют подменю:

- **Save Game** - запись игры.
- **Old Game** - загрузка игры.
- **New Game** - новая игра.
- **Quit** - выход.
- **Forget it** - вернуться обратно.

Банки на верхней правой полке - наклеить на борт машины какую-нибудь крутую надпись. Каждая наклейка стоит 5 баксов.

Приемник - отключение, включение музыки. Чтобы отключить все звуки, укажите sr.exe с ключом /S

Листок на верстаке - информация о состоянии авто.

Календарь - идет с 16 июня. Это время игры. Чем быстрее вы станете Королем дороги, тем больше наберете очков.

Ну, с гаражом у нас не будет затруднений, теперь можно смело начинать подбирать машину.

Советы по выбору автомобиля на первом этапе:

- если вы первый раз играете, сначала посмотрите на все автомобили и запомните или запишите их цены. Приготовьте калькулятор и листок бумаги. Начинаем

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

покупать. Все машины разбиты по группам (например, Shevrolet, Corvet, Mustang и т.д). Это очень важно. Эти машины различаются по престижности. Например, к "Мустангу" будут подъезжать более крутые машины, чем к "Шевроле", а к "Корвету", круче, чем к "Мустангу". Но первое, с чего мы начнем, - это либо с обычной машины, либо с "Шевроле".

- берите автомобиль где-то 1947-1953 годов выпуска. Совсем старый не надо: вы потом вложите в него в 2 раза больше денег, чем купили бы новый.

- не берите автомобили "FORD" на начальном этапе. На ту сумму, которой вы располагаете вначале, взять хороший "Форд" вам не удасться, а у дешевых моделей стоит дрянной маломощный двигатель и постоянно капризничает коробка передач.

- для того чтобы купить машину, выберите это обьявление и нажмите **Enter**. Появится новое меню, состоящее из 3-х пунктов:

See it - посмотреть машину.

Buy - купить ее.

Forget it - отказаться.

Мы в нашей игре купим, к примеру, Chevrolet 2-dr Styleline 1949 года, за 495$. Продавец с радостью крикнул: "Он твой!", и наш автомобиль вкатился в гараж. Посмотрим на его состояние. Не обольщайтесь, что на все детали указано, то что они (New). Просто это значит,что мы на ней еще не ездили.

Берем лист бумаги и делим его на 2 части: актив и пассив. В пассив записываем 490 $. Так, это минус.

Приведение автомобиля в рабочее состояние:

- комплект обычной резины (5 колес). Спортивная резина приспособлена больше для более мощных автомобилей, где необходимо будет держать машину на трассе.

Сроки замены резины:

В таблице указаны максимально допустимые проценты износа резины, после которых покрышки следует заменить в зависимости от уровня мастерства игрока и мощности двигателя (лошадиные силы).

ИГРОК	200-290 л.с:	320-400 л.с:	Спортивные
Новичок	25-50%	20-35%	15-20%
Средний	40-70%	40-60%	30-50%
Мастер	65-85%	60 70%	40 60%

Всегда имейте новый запасной комплект резины. Колеса подходят к любым автомобилям. Когда вы купили самый крутой автомобиль "Corvette 1963" и ожидаете гонки с Королем дороги, заменяйте колеса после каждого возвращения домой. Не экономьте! Ремонт кузова встанет гораздо дороже.

- кузовные работы: наведите курсор на крышу и нажмите **Space**. Появиться меню: "Хотите ли вы обрезать крышу за 70$?". Ответьте "YES". Это приведет к повышению скорости на 5-10 км/ч. Наведите курсор на бамперы и тоже снимите их (30 $).

- бензин. С автомобилем давалось 4 галлона (12 литров). Этого достаточно

мало для поездок. Поэтому нужно заправиться. Выберите канистру и нажмите **Space**. Когда вы поедете за рулем, нажмите **Space** еще раз. Быстро подведите курсор к пистолету колонки и нажмите **Space**, затем так же быстро наполните бак. Этим вы сэкономите 5$ за обслуживание. Если вы богаты, как Крез, тогда просто немного подождите, и спящий работник зальет вам бак сам, без вашего участия. Этот прием может также применятся, если вы не имеете денег для полного бака. Заправщик всегда заливает под горловину. (16 галлонов). Итак, заправка+кузовные работы - 100$.

Заезды:

Автомобиль готов, теперь самое время сесть за руль. Подводим курсор к выходу из гаража, и наша машина поехала. Нажмите **Space**, и вы сразу окажетесь около главной тусовки всех автомобилистов, которая называется "Градж Найт". Сидя за рулем своего "красавца", приготовьтесь к появлению разных крутых парней. Когда к вам подьедет автомобиль, нацельтесь курсором на него и нажмите **Space**. Появиться небольшое меню:

Drag race - заезды на короткие дистанции.

Road race - заезды на длинные дистанции.

Forget it - отказаться от гонки.



Drag race подразделяется:

Just for kicks - заезд только для тренировки.

10$ - заезд на 10 долл.

50$ - заезд на 50 долл.

Forget it - "Я струсил ..."

Road race подразделяется:

25$ - заезд на 25 долл

100$ - заезд на 100 долл.

Pink slib - это очень интересная опция. Дело в том, что вы начинаете играть со своим партнером на автомобили. Он ставит свой, а вы - свой. Это опция предназначена для асов.

Forget it - "Я струсил ..."

Если вы начинаете игру в первый раз, выберите опцию "заезд на короткие дистанции", режим тренировки.

Вот вы оказались перед светофором. Положите одну руку на **Space**, а вторую на курсорную клавишу "вперед". Когда загорится зеленый сигнал, одновременно нажмите обе клавиши, рычаг переключения коробки переключится в режим "движение", и вы рванете с места.

Методика проведения гонки:

Старайтесь с первых метров захватить лидирующее положение. Для этого постарайтесь с первых же метров сдвинуть машину противника вбок, к краю дороги и вырваться вперед. Здесь очень важна динамика вашего автомобиля. Максимальная скорость-вот ваше спасение. После проезда желтой финишной полосы вам будет показано время вашего опережения в случае удачи и отставания,

если вас обогнали. Запомните, что если вы съехали с дороги, тогда вам грозит опасность разбить свою машину или вообще убиться. (Это зависит от скорости, на которой вы попали в аварию). После этого у вас появляется меню выбора:

Fix it - ремонтировать машину.

Junk it - бросить ее.

Наверху высвечивается сумма, необходимая для ремонта. Если вы не имеете денег, тогда, к сожалению, вам придется бросить ее. Возвратиться в гараж можно, наведя курсор на кнопку двери и нажав **Space**.

Гонки на длинные дистанции:

Road race при гораздо больших деньгах таят в себе 2 проблемы: это полицейские, которые начинают преследовать вас, и оплата солидных штрафов (иногда они доходят до 150 долларов) и, естественно вхождение в повороты. Хорошее освоение гонок на длинных дистанциях дает шанс поучаствовать и в гонках за Pink Slib, то есть где ставка - ваш автомобиль.

Механизм прохождения поворотов один и тот же, поэтому я не буду останавливаться на Pink Slib.

Во-первых, вхождение в поворот должно быть не на полном газу. Если у вас новая резина и крутой двигатель, можете проходить плавные повороты, не снимая руки с клавиши газа. Но запомните, это достаточно рискованно, и не нужно рисковать без особой причины.

Сужающаяся дорога играет на руку тому, кто впереди. Если после расширения противник решает вас обогнать, постарайтесь прижать его к краю дороги или выбросить его за пределы трассы. Это очень эффективно проходит на поворотах и закруглениях трассы. Только не делайте этого, когда вы играете в Pink Slib! Вам нужна разбитая машина?

С полицейскими можно проводить тот же номер, но только знайте, что полицейская машина мощнее любой вашей и за рулем сидит ас! Пару раз мне удавалось уходить от погони, и вот при помощи какого приема.

Когда вас догоняет машина противника и полийцеские, попробуйте сделать такую штуку: подпустите полицейского поближе и резко затормозите (клавиша "назад") прямо у него перед носом. Он резко затормозит и его развернет поперек дороги. А ваш противник, двигаясь сзади, просто не успеет увернуть от полицейского. Хотя денег вы не выиграете, но по крайней мере не заплатите штраф.

Стратегия ведения бизнеса и заездов для новичков:

- грамотно распределять денежные ресурсы. Покупайте только то, что вам действительно необходимо.

- прежде, чем купить другой автомобиль, посчитайте - возможно, выгоднее довести до приличного состояния старый (поменять двигатель, коробку передач).

- помните, что двигатель является самой дорогой частью машины, поэтому относитесь к нему аккуратно, тогда он дольше вам послужит.

- на первых порах, пока вы не знаете, какой автомобиль как "летает", гоняйтесь только с самыми дешевыми. Вообще, сама игра разделена на "уровни", на каждом из которых вы (при определенном уровне мастерства) можете обогнать любой

автомобиль.

- использование механической коробки передач имеет некоторые тонкости, которые нужно уяснить:

а) Пока вы еще не освоились с управлением на больших скоростях, ездите только на автоматической коробке. Это позволит вам не отвлекаться на переключение передачи и поддержки оптимального режима мощности. На механическую коробку, которая дает резкий скачок динамичности и прибавку в скорости, надо пересаживаться при определенном опыте.

б) Как вы наверное уже заметили, имеются передачи 3-х типов: 1.3-х скоростная (3-d transmission), 2.4-х скоростная (4-d transmission).

в) Гоночная коробка (Racing transmission). Они различаются лишь тем, что 4-х скоростная более плавно набирает обороты, то есть двигатель работает более спокойно.

г) При наборе мощности надо вовремя набирать необходимые обороты, но есть здесь и еще одна хитрость: когда вы ездили с автоматической коробкой, вы могли держать газ до отказа (коробка сама регулировала допустимую мощность).С механической же этот фокус не проходит: она дает развить максимальные обороты двигателя, на которые он способен. Правда, через некоторое время не выдерживает... Поэтому, чтобы этого не случилось, обязательно держите в поле зрения циферблат оборотов двигателя (он находится слева от спидометра). Не давайте ему зашкаливать за 50, только в самом необходимом случае. Запомните, что ваши противники тоже боятся "заклинить" свои двигатели еще больше, чем вы, поэтому смотрите за оборотами.



Другие части двигателя:

В принципе, двигатель в игре состоит из 3-частей:

- сам двигатель **(Engine)**.
- блок цилиндров **(Mainfold)**.
- карбюратор **(Carb)**.

Блоки цилиндров бывают 2-х типов: 2 и 4 камеры сгорания (2-d и 4-d) соответственно. Конечно, чем больше камер сгорания, тем быстрее работает двигатель. Но за 4 х камерный блок надо больше платить. Умоляю вас, не ставьте такие блоки на слабые моторы. Эффект от этого может быть просто противоположный: двигатель захлебнется и остановится. Спортивные 4 х камерные блоки цилиндров надо ставить на моторы не ниже 300 л.с. Кстати, помните, что для спортивного блока цилиндров требуются еще и 2 спортивных хромовых карбюратора по 60$ каждый. Иначе это просто не даст эффекта.

Карбюраторы разделяются так же, как и блоки цилиндров. Нельзя поставить на двухкамерный блок 4-х камерный карбюратор. Машина просто не заведется.

Когда вы имеете больше одного автомобиля, вам надо как-то менять их местоположение в гараже. Чтобы это сделать, наведите курсор на название автомобиля, написанное на стене, и нажмите **Space**. Затем выберите необходимую машину и снова нажмите **Space**. Внизу вы увидите меню:

Skip it - заменить машину.

Sell it - продать ее.

Forget it - отказаться и выберите опцию Skip.

Теперь немножко о продажах:

Для того, чтобы продать автомобиль, наведите курсор на название машины и выберите Sell it.

Появится небольшое окно, где вы сможете указать сумму, за которую вы готовы расстаться с вашим любимцем. Если она слишком неприемлема для покупателя, он выкинет вас обратно, в меню выбора машины для продажи. Если его в принципе устраивает, но он хочет сбавить цену, он ответит "No way" и попросит вас немного подкорректировать цену. Начальную цену берите не из головы, а смотрите по цене нового автомобиля. Иногда, правда, встречаются такие сумасшедшие, которые купят у вас развалину гораздо дороже ее нового собрата.

Дешевую машину гораздо выгоднее продавать по частям. Иногда можно один кузов и старые колеса продать где-то за 400$ (при новой машине, которая стоит 600$).

Вот, пожалуй, и все об этой замечательной игре... Я и впредь буду стараться знакомить вас с лучшими автомобильными имитаторами вчерашнего и сегодняшнего дня. Впереди серия игр Test Driver 1,2,3. Удачи на дорогах!

Информация

Название: STREET ROD ("Уличный красавчик")
Фирма: California Dreams
Год: 1989
Размер архива: 600 Kb
Класс: Сюжетный Симулятор
Видео: CGA, EGA
Управление: Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

STUNTS ("ТРЮКИ")

Знаменитая американская фирма "Broderbund" данной игрой решила потягаться с другими монстрами-создателями имитаций автомобильных имитаторов, такими как: ACCOLADE, ELECTONICS ARTS, CALIFORNIA DREAMS и др. Игра привлекает к себе достаточно простым управлением, библиотекой автомобилей, которая может удовлетворить самому изысканному вкусу, графикой, выполненной на очень хорошем уровне, а также конструктором трасс, позволяющим создавать истинные шедевры издевательства над автомобилем. Данное описание поможет вам разобраться с основными возможностями этой программы. После запуска игры вы сможете увидеть красочную заставку. Если руки не были пущены в ход, но заставку вы не увидели, это значит одно из трех:

1) У вас сгорел монитор.

2) Неправильная установка конфигурации (файл setup.exe).

3) Умом компьютер не понять! В первом случае мы вам помочь ничем не можем.

Случай 2 интереснее: запустите файл setup.exe. Если вы не полностью слепой, то увидите текущее определение монитора и звуковой карты. Пользуясь клавишами управления курсора и **Enter**, вы сможете не только изменить конфигурацию, но и инсталлировать игру на жесткий диск (Install in Hard Disk), а также выйти из программы. Изменения записываются автоматически. Если после долгой борьбы с компьютером за количество свободной оперативной памяти (не менее 600 kb) вам все же удалось запустить программу и она работает - поздравляем! Перед вами возникло основное меню в виде машины, едущей по дороге со знаками. Давайте вместе разберемся со значением каждого пункта.

Options:

Driving input device - здесь вам предлагается выбрать, чем будет управляться ваш автомобиль. Это может быть клавиатура (keyboard), джойстик (joystick) и мышь (mouse).

Music on/off - если вы не хотите неприятностей с начальником, то лучше ее выключить.

Sound effects - звуковых эффектов в игре немного, но если вы поклонник тихого помешательства, то и их можно выключить.



Load Replay - всегда интересно взглянуть на то, как ездили до Вас.

Set Graphics - выбор в данном пункте меню целиком зависит от возможностей вашего компьютера - чем меньше графики, тем быстрее работает машина.

Выделяются:

- **FULL** (все графические эффекты).
- **FULL, no clds/scnry** (хорошая графика, но без графических эффектов - облака, здания и т.д.).
- **MEDIUM, no clds/scnry** (средний уровень графики без графических - эффектов)
- **FAST** (графика очень упрощается, что влечет за собой убыстрение работы компьютера).
- **FAST, no clds/scnry/horiz** (если вы хоть что нибудь увидите на экране, то вам повезло. По-моему, игра начинает идти в текстовом режиме).

EXIT TO DOS - выход в ДОС.

DONE - перейти в главное меню.

I. Cars:

Представьте себя посетителем автосалона, который переходит от одного автомобиля к другому, каждый раз нервно считая что-то на бумажке. Ниже приведены основные данные о машинах:

Audi Quattro Sport. Расположение двиг.: переднее. Серийная коробка передач. Название двиг.: Inline 5 turbo. Объем: 2113

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

куб. см. Мощность 220 л.с. Время разгона до 100 км/ч: 6,1 сек. Максимальная скорость: 233 км/ч. Стоимость: 60.000$

25 th Aniversary Lamborghini Coutach. Расположение двиг: переднее. Спортивная коробка передач. Название двиг.: V-12. Объем:5162 куб.см. Мощность: 420 л.с. Время разгона до 100 км/ч: 4.7 сек. Максимальная скорость 294 км/ч. Стоимость: 150.000$

Ferrari GTO. Расположение двиг.: среднее. Спортивная коробка передач. Название двиг.: V-8 turbo. Объем: 2855 куб.см. Мощность: 394 л.с. Время разгона до 100 км/ч: 4,7 сек. Максимальная скор.: 305 км/ч. Стоимость:74.000 $

Jaguar XJ R9 IMSA. Расположение двиг.: заднее. Спортивная коробка передач. Название двиг.: Flat 6 turbo. Объем: 3500 куб.см. Мощность: 520 л.с. Время разгона до 100 км/ч: 2,9 сек. Максимальная скор.: 345 км/ч. Стоимость:325.000 $

Lancia Delta HF Integrale 16 V. Расположение двиг.: переднее. Серийная коробка передач. Название двиг.: 16V Turbo Объем: 1995 куб.см. Мощность: 200 л.с. Время разгона до 100 км/ч: 6.1 сек. Максимальная скор.: 220 км/ч. Стоимость: 40.700 $

Lamborgini LM-002. Расположение двиг.: переднее. Название двиг.: V 12. Серийная корбка передач. Объем: 5167 куб.см. Мощность: 444 л.с. Время разгона до 100 км/ч: 7.7 сек. Максимальная скор.: 204 км/ч. Стоимость: 120.000 $

Porshe 962 IMSA. Расположение двиг.: заднее. Серийная коробка передач. Название двиг.: Flat 6 turbo. Объем: 3500 куб.см. Мощность: 500 л.с. Время разгона до 100 км/ч: 2.8 сек. Максимальная скорость: 345 км/ч. Стоимость: 275.000 $

Porshe Carrera 4. Расположение двиг.: заднее . Серийная коробка передач. Название двиг.: SOHC Flat 6. Объем: 3600 куб.см. Мощность: 250 л.с. Время разгона до 100 км/ч: 5.8. Максимальная скорость: 259 км/ч. Стоимость: 69.500 $

Porshe March INDY. Расположение двиг.: заднее. Спортивная коробка передач. Название двиг.: V-8 turbo. Объем: 2649 куб.см. Мощность: 720 л.с. Время разгона до 100 км/ч: 2.3. Максимальная скорость: 370 км/ч. Стоимость: 420.000 $

Corvette 2R1. Расположение двиг.: переднее. Спортивная коробка передач. Название двиг.: V-8. Объем: 5727 куб.см. Мощность: 375 л.с. Время разгона до 100 км/ч: 4.9. Максимальная скорость: 276 км/ч. Стоимость: 58.000 $

Acura NSX. Расположение двиг.: среднее. Спортивная коробка передач. Название двиг.: V6. Объем: 3000 куб.см. Мощность: 270 л.с. Время разгона до 100 км/ч: 5.2 Максимальная скорость: 265 км/ч. Стоимость: 60.000 $

Теперь о расположении информации на дисплее. Экран поделен на 2 большие части: верхнюю и нижнюю. В верхней вы можете увидеть выбранную машину в 3-х мерном изображении. Нижняя часть поделена на 3 секции. В первой слева находится график динамики разгона автомобиля. Средняя предоставляет информацию о данной машине (см.выше) и, наконец, крайняя правая включает пункты меню:

Done - выход в главное меню.

Next - переход к следующему автомобилю.

Last - предыдущая машина по списку.

Auto/Manual - автоматическая или ручная коробка передач. Переключение передач в ручном режиме **A, Z** (выше-ниже). Все машины имеют пятиступенчатую кор. пер.

Color - изменение цвета авто (6 цветов).

II. Opponents:

Внизу экрана попробуйте разглядеть меню:

Last - предыдущий по списку оппонент.

Next - следующий по списку оппонент.

Clock - соревнование на время, без оппонента.

Car - выбор машины, на которой будет ездить ваш соперник. Этот пункт меню работает только если есть противник.

Done -"выбор сделан, жребий пал..."

Ваши противники:

Squealin' Bernie Rubber (Бэрни Резиновый)

Возраст: 23. Рост: 1,65 см. Опыт вождения: 2 года. Крутизна: некрутой. То есть абсолютно. Проблемы: трудный ребенок. Проблемы возникают на каждом шагу. Примечание: это о-о-очень начинающий водитель, но когда-нибудь он все равно станет ассом. Конечно, сейчас у него нет опыта и мастерства управления автомобилем, как у вас. Но он будет стараться. Свою кличку он получил после того, как Скид Висиоуз прокатил его на крыше своего Ягуара через все виражи. Наш парень удержался только чудом...



Herr Otto Partz (Отто Частичный)

Возраст: 52. Рост: 155 см. Опыт вождения: 28 лет. Крутизна: хорошо ездит по ровным дорогам. Проблемы: подъемы и перепрыгивания. Примечание: за плечами у этого парня многолетний опыт участия в Европейской Формуле 1. Теперь он ездит здесь ... Единственный его недостаток - это то, что он боится высоты. Но его можно простить. Он хочет дожить до своей пенсии. "Гор на свете много, а ты у мамочки один!"

Smokin' Joe Stallin (Курящий Женя Сталин)

Возраст: 29. Рост: 195 см. Опыт вождения: неизвестен. Крутизна: крут на поворотах Проблема: медлителен на прямых. Примечание: малыш известен своими корнями. Думается, что его пристраивание в хвост другой машине на прямых объясняется его сдержанностью на этих частях трассы. Видимо, Джо действует по принципу:"Тише едешь, дальше будешь".

Sherry Chassis (Фруктовая каталка)

Возраст: 24. Рост: 168 см. Опыт вождения: 8 лет. Крутизна: развивает большую скорость на прямых. Проблемы: "Тошнит на поворотах". Примечание: начала свою карьеру водителя с папиного "Порше", когда ей было 16 лет. Ее хобби - гнать автомобиль по пустыне и смотреть, сколько она протянет. (Ее бы на русские дороги!) Ее девиз - "скоростная тряска", но она не рискует проходить повороты на большой скорости. В общем, "больше скорость - меньше ям, больше денег слесарям!"

Helen Wheels (Лена на колесах)

Возраст: 24. Рост: 183 см. Опыт вождения: 6 лет. Крутизна: во всем. Проблемы: любит "целоваться" с машинами. Примечание: она считает вождение своим

призванием. Ее недостаток опытный психиатр объяснил бы манией разрушения. Водит машину храбро. Ее милая улыбка скрывает под собой множество сюрпризов. Небольшой совет: держите ее подальше от дорогих машин.

Skid Vicious (Злобный тормозной башмак)

Возраст: 34. Рост: 183 см. Опыт вождения: 20. Крутизна: во всем. Проблемы: нет. Примечание: он учился в полицейской Академии в Нью-Йорке. Годы сделали вождение его единственным хобби, если не образом жизни. И поэтому он стал лучшим пилотом. Держитесь от него подальше, как в прямом, так и в переносном смысле.

Еще один момент: если вы не верите моему переводу, попробуйте перевести сами, только пользуйтесь словарем американских идиоматических выражений. Это действительно абсолютно точный перевод!

III. Track

На картинке вы видите макет выбранного трека. Ввеху обозначено его название и лучшее время прохождения трассы. Внизу 3 пункта меню:

More track - выбор другой трассы.

New/Edit track - построение собственной трассы или дополнение текущей.

Main menu - выход в главное меню.

РЕДАКТИРОВАНИЕ ТЕКУЩЕЙ ТРАССЫ ИЛИ СОЗДАНИЕ НОВОЙ:

Слева на экране - большое окно, в котором схематично представлена карта трека. Пользуясь клавишами управления курсора, вы можете перемещаться по квадратам, причем внизу окна появляется подсказка о характере дороги и построек в текущем положении курсора. Справа - окно управления. Оно поделено на 2 части: верхнюю и нижнюю. Верхняя часть: нажатием функциональных клавиш от **F1** до **F10** вы можете просмотреть все элементы, которые используются для постороения трассы. То же самое можно сделать, используя лифт, находящийся под верхней секцией. Переход от части к части - через **Ins.** Для усложнения жизни вам и вашим соперникам предлагаются следующие элементы: **F1** - дорога с нормальным покрытием; **F2** - грязная дорога; **F3** - гололед; **F4** - различные препятствия (мосты, эстакады, трубы, туннели и т.д); **F5** - насыпные дороги; **F6** - развилки, круги; **F7** - скоростные участки; **F8** - элеваторы, подъемы, подкидные мосты; **F9** винтообразные дороги; **F10** - дома, указатели, деревья, мельницы, корабли, пальмы, места старта.

Выбор горизонта (horizont):

Desert - пустыня.

Tropical - тропический.

Alpine - горный.

Sity - городской.

Country - загородный (деревенский).

Cancel - отказ.

Далее идут пункты меню:

Load - загрузить другую трассу.

Save - записать текущую трассу.

New - очистить экран и выбрать новую местность (Terrain 1..5).

Done - завершить работу с редактором. Если вы исправили, но не записали изменения, вас участливо спросят: хотите ли вы записаться, прежде чем выйти (Save first), или выйти не записываясь (Exit)?

Полезные советы по строительству трассы:

- не увлекайтесь поворотами и длинными эстакадами. Вы просто не сможете ездить, поскольку будете все время тормозить и слетать с трассы.
- самое лучшие ощущения дают прямые участки с эстакадами и разведенными мостами (сразу вспомните, как в детстве летали).

IV. Play game

Итак, когда вы наконец справились со всеми менюшками и установками, самое время наконец, нажать на гашетку и с дымящимися колесами улететь навстречу трассе. Для этого надо всего лишь выбрать опцию Let's Drive ("Приступить к гонке") в главном меню, и развлечение начнется. Но... недолго музыка играла, недолго мальчик танцевал... Я уверен, что даже с 3 ей попытки вам не удасться доехать до финиша, если вы недавно сели за руль. Я попробую дать вам несколько советов по управлению машиной и стратегии гонки.



- если вы неопытный водитель, не выбирайте мощных автомобилей. Не садитесь за руль этих монстров, плюющихся бензином, вам пока они не по зубам. Первое время катайтесь на Audi-Quattro, Lamborgini Lm-202 и друг. машинах, не разгоняющихся больше 250-270 км/ч.

- в начале играйте только на время, как следует изучите трассу, узнайте каждый ее сантиметр, лучше всего, конечно, создать свою трассу и изучить ее досконально, только тогда вы можете рассчитывать на рекорд.

- когда вы почувствуете силу соревноваться с кем-то, выбирайте оппонентов послабее, самое главное - научиться ездить с противником и выигрывать.

- несколько советов по вождению:

а) при проходе поворота (а это самое трудное в гонках) ни в коем случае не газуйте! Перед поворотом чуть чуть тормозните и входите максимально близко к внутреннему краю поворота. Если машину начинает тащить юзом, надо повернуть колеса в сторону юза и резко нажать на газ. Машина уйдет в в противоположную сторону и при нажатии газа зацепится за грунт. Этот фокус в ралли называется "управляемый занос".

б) противника не старайтесь обгонять на всем протяжении трассы, следуйте за ним на расстоянии метров 300, а затем, выбрав в конце прямой участок, введите все ресурсы мощности двигателя.

в) белая стрелка на экране указывает, в какой стороне трасса. Надпись "Wrong way" указывает на то, что вы движетесь в неправильном направлении. Остановитесь и по стрелке определите, в какую сторону следует двигаться.

г) запускайтесь всегда только с файла st.com. Это взломанный файл, и у вас не будет проблем с прохождением кодов.

д) после окончания вашей поездки даются 7 самых быстрых результатов и результаты вашей гонки. Они расположены в таблице. Имя. Машина.

Оппонент. Время. Если имя противника стоит в скобках, значит, он сошел с трассы и не участвовал в гонке. Внизу находится информация о вашем прохождении трассы:

- время круга.
- средняя скорость по трассе.
- если вы столкнулись, то стоит скорость, на которой произошло столкновение.
- наивысшая скорость.
- количество прыжков.

V. Replay

Внизу на экране, после того, как вы закончите гонку, должно появиться небольшое меню:

Посмотреть фильм (View Replay).

Возвратиться к вождению (Return to drive).

Выход в основное меню (Main menu).

Выберите фильм. Перед вами появится панель управления, как на видео-магнитофоне. Сначала посмотрим на верхнюю часть:

II< - быстрая отмотка к началу ленты.

> - воспроизведение.

>> - нормальная перемотка вправо.

<< - нормальная перемотка влево.

> > - убыстренное проигрывание вправо.

[ ] - стоп.

Лифт, расположенный чуть ниже, указывает на общее количество ленты, а квадратик внутри указывает, сколько вам еще наслаждаться своей поездкой. Еще ниже располагаются 2 таймера: первый слева показывает в секундах и минутах количество времени, на которое отмотана пленка, считая от начала.(Вот это да!) Второй обозначает общее время вашей гонки

Самый левый рисунок, на котором нарисован автомобиль, вертолет или камера, обозначает текущий вид. Есть также и замечательная клавиша MENU. Что делает она? Когда вы на нее нажмете, появится подменю:

Return to Replay - смотреть фильм еще раз!

Return to Evalution - переход к таблице рекордов круга.

Restart Driving - попробовать проехать заново (уже в который раз).

Continue Driving - продолжить гонку,немного отдохнув.

Load Replay - загрузить фильм с диска.

Save Replay - записать доказательства вашего мастерства на диск.

Display options - этот пункт подразделяется на:

Dashboard on/off - отключение изображения панели приборов и руля.

Replay bar - отключение вида управления фильмом. Создается ощущение, будто вы сидите на "дворнике".

Change camera - смена камеры. Она подразделяется:

- вид из машины.
- вид из вертолета.
- ручное управление камерой, установленной на земле. Перемещение осуществляется клавишами управления курсора и +, -. Выберите устраивающий вас ракурс и смотрите на здоровье.
- телевидение. Этот вид вы будете смотеть с различных ракурсов, меняющихся каждые 23 сек.

Change Graphic Level - смотри выше. То же самое, только для фильма.

Toggle Camera View - этот пункт у вас будет работать, если вы запустите stunts.exe и правильно пройдете пароль. Он представляет собой попеременный показ со всех видов.

Main Menu - выход в главное меню.

Информация

Название: Stunts ("Трюки")
Фирма: Broderbund
Год: 1990
Размер архива: 1.1 Mb
Класс: Симулятор
Видео: EGA, VGA
Управление: Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

S

SYNDICATE ("СИНДИКАТ")

Начало XXI-го века. Гигантские промышленные корпорации тесно сплелись с преступным миром и обладают гораздо более реальной властью, чем правительства. Убийства, диверсии и похищения стали частью повседневной жизни.

Поначалу у синдикатов остро ощущалась нехватка идеально послушных, безжалостных исполнителей, но вскоре эта проблема была решена. Преступления совершаются руками киборгов - бывших людей, превращенных в лабораториях синдикатов в полуроботов, способных выполнить любой приказ без колебаний. Правда, с утратой способности мыслить киборги становились исключительно послушными, но тупыми орудиями, поэтому для успешного применения киборгов требовалось умелое управление отрядом.

Вам предлагается попробовать свои силы в качестве руководителя такого отряда киборгов. В самом начале ваш синдикат не имеет никакого влияния в мире, но успешные действия киборгов способны изменить ситуацию.

Игра сделана практически безупречно, графика высокого разрешения очень выразительна и красива. Действие разворачивается в городах, на военных базах и научно-исследовательских комплексах...

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★★

Авторы не стали ограничиваться условностями, а кропотливо создали точное подобие реального мира. На домах мерцают неоновые рекламы, где изображения сменяют друг друга, по улицам ездят автомобили, которые, как и положено, останавливаются перед светофорами на перекрестках. От стрельбы из окон вылетают разбитые стекла, а деревья загораются и некоторое время полыхают, после чего на месте дерева остается обугленный ствол.

Общая схема игры не так сложна: вы выбираете на карте мира страну (она должна прилегать к территориям, которые вы уже захватили) и получаете задание. Успешное выполнение задания позволяет захватить страну и начать получать с этого доходы, переоснастить киборгов для более сложных заданий. И так далее, до полного захвата мира.

Во время выбора региона обратите внимание: на кнопке в левом нижнем углу экрана должно появиться слово "BRIEF". Если нет - значит, в этом регионе операции невозможны, он находится слишком далеко от ваших сфер влияния или, наоборот, уже захвачен вами, и вы должны искать другой регион.

Когда вы щелкнете "мышью" на кнопке "BRIEF", то на экране появится примерное описание вашего задания. Наверху справа находятся две кнопки, которые позволят за сумму, указанную рядом с кнопкой, уточнить содержание вашего задания:

INFO - получить дополнительную информацию и, возможно, тактические советы по прохождению задания

ENHANCE - уточнение карты вашего места операции. Карту можно просматривать, перемещая "мышь" внутри окна с ней с нажатой клавишей.

Каждое последующее уточнение обойдется вам дороже предыдущего.

После того, как вы ознакомились с содержанием задания, есть три варианта продолжения:

кнопка "MENU" - вернуться в главное меню.

кнопка "MAP" - вернуться к карте и поискать другой регион.

кнопка "ACCEPT" - принять задание.

После принятия задания вы переходите к набору и оснащению отряда. В самом начале игры у вас имеется восемь киборгов, потом их может быть меньше - операции нередко заканчиваются гибелью киборгов, но до этого лучше не доводить. В отряде, впрочем, не может быть больше четырех киборгов, так что работаете вы с четверыми, а остальные хранятся в холодильниках.

На экран выведена информация об одном из киборгов, имя и вооружение. Переключиться на другого вы можете щелчком левой клавиши "мыши" на одной из больших кнопок с цифрами 1,2,3,4. Если кнопка затемнена - значит, киборга нет в живых. Щелчок правой клавишей "мыши" на кнопке с цифрой приводит к исключению киборга из отряда на текущем задании. Это имеет смысл -на отряд из двух человек полиция обращает меньше внимания, чем на отряд из четырех.

В правой части экрана приведен список вооружения и оборудования, которое вы можете купить для оснащения киборга. Приведем краткий его обзор (кстати, в начале игры многого из этого списка в вашем распоряжении не будет):

Persuadertron - "убеждатель", прибор, подчиняющий волю человека носителю

прибора. Применяется для похищений.

Scanner - сканер, позволит наблюдать за большим участком местности и раньше обнаруживать врага.

Medikit - аптечка, применяется в бою для лечения повреждений киборга.

Pistol - пистолет, самое слабое и дешевое оружие из имеющегося.

Shotgun - помповое ружье, обладает неплохим боем.

Uzi - "узи", скорострельный пистолет пулемет с небольшой убойной силой.

Mini-gun - мощный и скорострельный ручной пулемет.

Flamer - огнемет, отличное средство для борьбы с большими отрядами противника. К сожалению, поражает лишь на близком расстоянии.

Long Range - снайперская винтовка, бьет дальше любого другого оружия. Против вражеских киборгов неэффективно из-за малой убойной силы.

Laser - лазер, дорогостоящая игрушка, но зато подстреленный противник испаряется и не сможет выстрелить в ответ.

Gauss Gun - портативная ракетная установка, предназначенная для поражения больших площадей. Замечательное оружие против больших скоплений врага, но невероятная стоимость одного выстрела снижает частоту применения этого оружия.



Time Bomb - мина замедленного действия - пригодится при борьбе с бронетранспортерами. Против агентов противника использовать неразумно, слишком дорого и ненадежно.

Energy Shield - силовое поле, частично защищающее киборгов.

Access Card - магнитная карточка, позволяет ездить в транспорте, "настроенном" на владельца Если вы забудете применить магнитную карту, то машина просто взорвется ..

Когда вы щелкнете левой клавишей "мыши" на каком то из пунктов списка или на символе этого оборудования, имеющегося у киборга, появится изображение оборудования и короткое меню:

SELL - продать (это бывает лишь для оборудования, которое есть у киборга).

RELOAD - перезарядить (это бывает лишь для оборудования, которое есть у киборга).

PURCHASE - купить оборудование вашему текущему киборгу.

CANCEL - выйти из меню оборудования.

Когда вы покупаете оборудование, его символ появляется в квадрате рядом с изображением киборга. Каждый киборг может нести до 8 предметов. Передача предметов от одного киборга к другому осуществляется нажатием ПРАВОЙ клавиши "мыши" на символе оборудования и "перетаскивании" его (не отпуская клавишу "мыши"!) на кнопку с цифрой другого киборга.

Помимо оружия, вы можете оснащать киборгов стальными заменителями конечностей, грудной клетки, синтетическим мозгом, глазами и пр. Для этого щелкните "мышью" на кнопке "MODS", и вместо списка оборудования появится список модификаций органов. Процедура приобретения органов та же, что и для оборудования.

Конечно, вам захочется иметь более мощное оборудование и искусственные органы, чем те, что даются вам в самом начале. Для этого нажмите кнопку "RESEARCH" в левой части экрана. Вы попадаете в ваш научно-исследовательский отдел.

В левом верхнем углу перечислены четыре категории оборудования, в области которых могут прилагать усилия ваши ученые. Это автоматическое оружие (automatic), оружие большой мощности (heavy), штурмовое оружие (assault) и различное оборудование (miscellaneous). Если по ходу игры какая-то из категорий исчезнет из этого списка, значит, все изобретения в ней уже сделаны. Вы щелчком мыши выбираете категорию, и на экране появляется информация о минимальных и максимальных расходах на изобретение. Чем большую сумму вы выделите, тем скорее будет сделано изобретение и тем скорее вы сможете им пользоваться. Щелчком на кнопке "RESEARCH" вы подтверждаете решение о финансировании разработок, а кнопка "CANCEL" отменяет его. После утверждения вы кнопками "RESEARCH+" и "RESEARCH-" регулируете выделяемую сумму, причем график в центре экрана показывает, через какое время (в днях) будет достигнут результат. Не старайтесь обязательно выделить максимальную сумму, выигрыш по времени может оказаться очень малым, а расходы растут стремительно. Наконец, когда вы достигнете нужного вам соотношения расходов и времени, щелкните на кнопке "ACCEPT" м вернитесь к набору команды.

Чтобы занять ученых изобретением искусственных органов, в лаборатории нажмите кнопку "MODS", а дальше все то же, что и с оборудованием.

Кроме того, при наборе отряда вы можете заменять состав и заменять убитых теми киборгами, которые хранятся в холодильниках. Для этого щелкните "мышью" на кнопке "TEAM" и выберите щелчками "мыши" из отображаемого справа списка нужную вам команду.

Все это время вы можете опять вернуться в главное меню с помощью щелчка на кнопке "MENU" - скажем, чтобы записать вашу игру перед началом выполнения задания.

Все ваши хлопоты по экипировке и набору команды заканчиваются щелчком на кнопке "ACCEPT". Это значит, что ваш отряд отправляется на выполнение задания.

Описание игры

Управлять отрядом не так уж сложно, но необходим некоторый навык. Все делается "мышью" (кроме клавиши **P** - пауза в игре, и клавиши **Esc** - срочный выход из задания).

Прежде всего о том, что вы видите на экране. Слева выводится информация о вашем отряде. Маленькие картинки изображают каждого из входящих в отряд киборгов и показывают, чем он занимается в данный момент - идет, стоит на месте, есть ли у него наготове оружие, или, может, он уже умер. Вертикальная полоска справа от картинки означает здоровье этого киборга, когда здоровье дойдет до нуля - киборг умрет, поэтому пострадавших надо лечить аптечками или держать подальше от опасных мест. Одна из картинок выделена желтым цветом, это означает, что приказ, который вы отдадите, будет относиться к этому киборгу. Перебирать членов отряда для отдания им приказов можно щелчком "мыши" на картинке киборга или на его изображении на главном экране (обратите внимание, что у каждого киборга там над головой есть цифра - это и есть его номер).

Маленький значок с четырьмя человечками означает символ "группы", и пользоваться

им вам придется часто. Если вы щелкнете "мышью" на этом значке, то желтым цветом будут выделены все четыре киборга и все приказы будут относиться к отряду в целом. Например, если выбрана группа, то приказ "приготовить оружие" приведет к подготовке оружия всем отрядом. Повторный щелчок на значке группы снимает пометку с отряда и возвращает к отданию приказов одному киборгу.

Три горизонтальные полоски под изображением каждого из киборгов обозначают уровень стимуляции:

- верхняя полоска - адреналин. Инъекция адреналина ускоряет движения киборгов.

- средняя полоска - концентрация. Стрельба после ввода стимулятора становится более кучной и меткой.

- нижняя полоска - интеллект. Киборги после стимуляции интеллекта начинают хоть что-то соображать и даже самостоятельно отстреливаются от приближающихся противников.

Щелкнув клавишей мыши на правом краю любой полоски, вы можете ввести соответствующий стимулятор. Действие стимулятора проходит со временем. Если вы захотите максимально стимулировать всех своих киборгов, то можете одновременно нажать обе клавиши мыши, это даст желаемый результат.



Маленькая карта под киборгами - это план местности, где вы находитесь. Желтые точки - ваш отряд, красные - киборги противника, синие - полиция, белые - обычное население, бледно-розовые - предметы, которые можно подобрать, ярко-белые - средства транспорта и т.д., система обозначений довольно проста.

Под картинкой каждого киборга находятся символы имеющегося у него оборудования. Щелчок левой клавишей на символе оборудования приводит к выделению его цветом, и предмет готовится к использованию. Если это, скажем, аптечка, то повторный щелчок на этом символе приведет к лечению киборга. Если же это оружие, то оно готовится к бою, повторный же щелчок приведет к тому, что оружие будет спрятано. Щелчок правой клавишей "мыши" на символе оборудования приводит к тому, что киборг кладет этот предмет на землю.

Основные приказы отдаются щелчками клавишами "мыши" на большой картинке справа. Нажатие левой клавиши "мыши" имеет следующее действие :

> на пустом месте - киборг идет на это место, а если он находится в транспорте - то едет. Разумеется, это не относится к монорельсовым поездам, которые ходят только по рельсам и места назначения в них менять нельзя.
>
> на транспорте (автомобиль, поезд, пожарная машина, бронетранспортер и пр.) - киборг садится в транспорт, чтобы ехать на нем.
>
> на лежащем предмете (при этом курсор мыши принимает форму клешни) - киборг подбирает этот предмет.
>
> на человеке - киборг преследует этого человека, но не стреляет.

Нажатие правой клавиши мыши при приготовленном оружии (курсор принимает форму прицела) - стрельба из этого оружия. Обратите внимание: прицел может быть как красным, так и белым, красный прицел - прицельный выстрел, белый - стрельба вслепую или мишень находится за пределами поражения оружия. Еще раз повторим: чтобы стрелять, нужно взять оружие наизготовку!

У правой клавиши мыши есть еще одно применение. Если группа по какой-либо причине исчезла из поля вашего зрения и ее нужно поскорее вернуть на экран, то эта проблема решается щелчком правой клавиши мыши на маленькой карте в левой нижней части экрана.

После завершения задания слева рядом с картинками киборгов появится надпись "MISSION COMPLETED", в этом случае нажмите клавишу **Space** и ознакомьтесь с результатами вашего задания, после чего можете следовать дальше. Кстати, именно после выполнения очередного задания вы узнаете об очередных изобретениях вашего научного отдела.

Скажем еще несколько слов о мире, в котором действуют ваши киборги. Здесь все происходит так же, как и в действительности, поэтому не стоит, например, разгуливать средь бела дня с оружием наизготовку - полиции это может не понравиться. При возникновении проблем пользуйтесь здравым смыслом - скажем, едет автомобиль, и вы хотите остановить его. Выстрел в лобовое стекло очень легко убеждает владельца машины, что ему лучше остановиться, выйти и быстро убежать в обратном направлении. Но важно не перестараться, а то изрешеченный пулями автомобиль просто взорвется. Или другой пример: вам поручено "убедить" кого-то из нужных синдикату людей, но возникает неожиданная проблема - вдруг непонятно отчего вам сообщают, что задание закончилось неудачей для вас, и выкидывают. Дело в том, что к ценному для вас кадру спешит посланный конкурирующим синдикатом убийца, так что приходится посылать кого-то из ваших киборгов на перехват.

После достижения вами определенных успехов в захвате мира вражеские киборги начинают носить с собой мины замедленного действия. После уничтожения киборга мина остается лежать на том же месте, она издает характерный писк. Чтобы взрыв не задел вашу команду, от таких мест стоит держаться подальше. Есть и другой вариант: взорвать мину выстрелом, а если повезет - еще и задеть при этом пару вражеских киборгов.

Вдохновленные успехом игры создатели выпустили комплект дополнительных заданий, объединенных общим названием - "North-American Revolt", т.е. "Североамериканский бунт". Эти задания очень трудны и предназначены для подлинных знатоков исходной игры, поскольку в самой первой миссии количество врагов, появляющихся отовсюду, превышает всякие пределы разумного. В вашем распоряжении, правда, оказывается ряд новых средств - вызов по радио самолетов-бомбардировщиков "Стелс" или переодевание киборгов в законопослушных граждан, на которых враги могут и не обратить внимания.

Информация

Название: Syndicate ("Синдикат")
Фирма: Bullfrog
Год: 1993
Размер архива: 5.9 Mb
Класс: Динамика, Стратегия
Видео: VGA hi-res
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 4 MB
Процессор: 386

TANK WARS ("ТАНКОВЫЕ СРАЖЕНИЯ")

"Танковые сражения" - небольшая, но симпатичная игра. Суть игры состоит в том, чтобы уничтожить противника (ков) точным попаданием, правильно выставив угол и силу выстрела. За уничтожение противников вы получаете деньги, на которые можете купить разнообразное оружие: ядерные бомбы, разрыхлители грунта или лазер. В игре может участвовать до 10 человек. В начале выставляется количество партий. Танк, выживший в партии, получает 1 балл. Победителем считается танк, набравший наибольшее количество баллов.

Отметим, что Войны Танков - это авторская игра. Графика в ней более чем скромная - простейшие 256 цветные VGA эффекты, а звук - просто гудение из динамика. Тем не менее, игра интересна, хотя бы из-за возможности участия нескольких противников. Ведь, помимо компьютерного сражения, также возникает психологическая борьба, договоры типа: "Я тебя не трогаю этим выстрелом, а ты стреляешь по Зеленому танку!". Если вам требуется командная игра, то Войны Танков - отличный выбор.

Основное Меню.

Sound Options - выбор двух вариантов озвучивания (оба через динамик).

Game Options - выставление параметров игры:

- **Crumble Percent** - вероятность осыпания земли после выстрела грунторазрыхлителем.
- **Rebounding Walls** - отражение снаряда от стен.
- **Trail Visible** - отображение траектории выстрела.
- **Ball Visible** - отображение летящего снаряда.
- **Tank Fall** - падение танка при разрыхлении грунта.
- **Explosions Kill** - взрыв при уничтожении танков противника может причинять вред другим танкам.
- **Computer can buy** - способность компьютера покупать новое оружие.
- **Background** - включение/выключение фоновой графики.
- **Cycle Delay** - скорость отображения: 0 - быстрая; 1 - медленная.
- **Wind Force** - сила ветра.

Players - количество игроков.

Games - количество партий.

Start (Начало игры)

Далее вам предлагается выбрать участников. Последовательно заполните все ячейки, записав имена (если хотите), выставив тип игрока (человек, компьютер), для танков-компьютеров выставите уровень интеллекта, для танков-людей - способ управления. Ипользуйте клавиши:

M - управление мышью.

★ Рейтинг

Графика	★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★
Оригинальность	★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★

K - управление клавиатурой.

C - танк-компьютер.

S или Esc - закончить выбор.

Во время игры сразу же определите свой цвет, чтобы не перепутать свой танк с другими. Для управления танком используются следущие клавиши:

Стрелки влево/вправо - изменение угла выстрела.

Стрелки вверх/вниз - изменение силы выстрела.

Pg Up/Pg Dn - мгновенное увеличение/уменьшение силы.

Alt + стрелки - точная настройка угла/силы.

Tab - смена оружия.

Space - выстрел.

Сверху на экране показана следущая информация:

Angle 45	"Имя Игрока"	Direction (<-)
(Угол)		Направление ветра
Power 50	Wind: 99<-	Men: 100
(Сила)	(сила и напр. ветра)	(количество людей в танке влияет на макс. возможную силу выстрела)

Виды оружия:

Incinerator	Обычный выстрел
Mark II Incinerator	Усиленный заряд
20 Kiloton Nuke	Ядерная бомба средней мощности
5 Megaton Nuke	Очень мощная ядерная бомба
Laser	Лазер. Стреляет по прямой, проходя сквозь землю. Длина выстрела зависит от выбора силы.
CRi 4/D	
CRi 8/D	Грунторазрыхлители различной мощности
CRi 20/ND	(самый дорогой -
CRi 20/D	самый мощный)
CRi 20/D	
Sonic Blaster	
Ball 'o' Dirt	Вызывает осыпание
Mark II Dirt	грунта.

Информация

Название: Tank Wars
("Танковые сражения")
Фирма: Kenny Morse
Год: 1990
Размер архива: 180 Kb
Класс: Симулятор
Видео: VGA
Управление: Клавиатура, Мышь
Игроков: 1-10

Pressured Dirt High Pressured Dirt Xplosive Dirt	Выстрел комом грязи разных размеров
Herb's Guide	Автоматическое наведение по горизонтали, все , что от вас требуется - вывести снаряд на высоту цели.
Vick's Guide	Автоматическое наведение по вертикали, вам нужно, чтобы снаряд пролетел над целью
Energy Shield	Энергетическая защита
Inercia Dump	Защита от разрушения при падении

TERMINATOR - 2: THE JUDGEMENT DAY ("ТЕРМИНАТОР - 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ")

Эта маленькая коллекция аркадных моментов и логических головоломок создана, конечно же, по мотивам популярного фильма. Игра проходится довольно легко, но смотрится красиво и приятно - особенно симпатично реализованы поединки шварценеггеровского персонажа с жидкометаллическим роботом T-1000, который при попаданиях растекается в ртутную лужу, после чего "собирается" заново.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★
Звук	★★★★★
Оригинальность	★★★★★
Концепция	★★★★★★
Общий	★★★★★★

В различных аркадных моментах от вас будет требоваться что-то новое. Прежде всего, конечно, это поединки с T-1000; ему просто нужно нанести достаточно много повреждений (индикатором повреждений служит физиономия робота в нижней части экрана), выстрелами из пистолета или ударами. В гонках необходимо уйти от преследователя, а когда вы будете удирать от вертолета, придется заодно поливать его свинцом из автомата, иначе гонка чрезмерно затянется.

Головоломки занимают в игре особое место и придают ей дополнительный интерес. Успешное решение головоломки необязательно для прохождения игры, однако оно восстановит здоровье положительного T-800 и даст вздохнуть посвободнее. Чтобы завершить головоломку, нужно за ограниченное время правильно собрать картинку с рукой или головой Терминатора.

В игре используются клавиши со стрелками и клавиша **Space**, а также их одновременное нажатие - например, для нанесения ударов.

Информация

Название: TERMINATOR - 2: THE JUDGEMENT DAY ("ТЕРМИНАТОР - 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ")
Фирма: Ocean
Год: 1991
Размер архива: 700 Kb
Класс: Динамика, Логика
Видео: VGA
Управление: Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

TEST DRIVE III ("ВОДИТЕЛЬСКИЙ ТЕСТ III")

Одну из самых интересных серий автомобильных имитаторов для IBM PC создала фирма Accolade под названием "Test Driver". Будучи достаточно нетребовательными к аппаратной части компьютера, игры серии широко распространились по нашей стране. Но если первые 2 части практически сошли на нет, то 3-я часть прочно держится на российских винчестерах и гибких дисках. Игра была создана в 1990 году, и главной задачей авторов, конечно, была графика. С этим они справились великолепно! Даже сейчас TD3 не уступает некоторым более современным автомобильным имитаторам. В то же время достаточное количество маленьких хитростей, которыми авторы снабдили игру, заставляет сделать хорошее и детальное описание.

Загрузив игру, вы увидите сначала рекламную заставку, а если нажмете любую клавишу, то увидите главный игровой экран. Давайте рассмотрим его немного поподробнее.

Весь экран состоит как бы из 3-х частей. В самом верху написана марка автомобиля, который сейчас вызван. Изначально это "Pinifarina Mythos", но вы сможете выбрать и другой автомобиль. Посередине находиться трехмерное вращающееся изображение автомобиля, который выбран игроком. Чуть ниже располагается полоса с надписью "Options" и двумя стрелками по бокам. Это лифт, при помощи которого вы перемещаете нижнее меню, если играете мышью.

В самом низу располагается меню выбора различных действий и выбора ситуаций.

Самый левый квадрат с изображением компьютера:

"Drivers" - здесь можно выбрать уровень сложности (Skill level) от 1 до 9, причем уровень сложности отличается не только ситуацией на дорогах, но и наличием автоматической или ручной коробки передач. Причем первые 3 уровня - это минимально опасная дорожная ситуация и автоматическая коробка. Но на уровнях игры мы более подробно остановимся чуть-чуть позднее, когда закончим "выборы" и отправимся в поездку. Когда вы выберете уровень сложности, вам придется и выбрать цель соревнования (Race Against).

Computer car - соревнования с компьютером (причем бытует мнение, что компьютерный представляет собой только одну машину. Это неправильно. Вы всегда стартуете с двумя компьютерными партнерами: просто один всегда едет по длинной дороге, (обычно это более слабый автомобиль, то есть он как бы уступает дорогу сильнейшим).

Уровень мастерства компьютера достаточно высок, но его можно регулировать. Для этого надо изменить уровень вашего мастерства.

Clock - поездка в одиночку, исключительно "ради спортивного интереса", на время.

1-3 person - если вокруг вашего компьютера собрались друзья, то можно проверить, какие они классные водители. Для этого выберите

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★

левой клавишей курсора количество игроков (от 1 до 3-х) и проверьте,кто же из вас самый лучший водитель...

Cars - следующий квадрат, наверное, самый волнующий для игрока - выбор машины. Вообще, в автомобильных имитаторах выбор авто считается самым важным моментом для успешного завершения игры. Поэтому к вопросу выбора надо подходить достаточно серьезно. Попробую дать несколько советов:

- **Mythos Pinifarina** - просто идеальная машина для тех, кто впервые сел за руль или еще не обладает достаточным опытом. Хотя ее динамика оставляет желать лучшего, (от 0 до 100 км/ч она набирает за 6,2 сек - это худший результат среди всех машин), она достаточно хорошо вписывается в повороты и устойчива на виражах. Большое удобство вызывает при аварийных ситуациях и то, что у нее достаточно большой радиус поворота, и это очень помогает при возникновении препятствия на вашей полосе дороги (например, дерево). Вы всегда будете успевать вырулить на относительно спокойную часть дороги.
- **Lamborgini Diabolo** - достаточно неплохой автомобиль, хорошо держащийся на поворотах и хорошей динамикой. Имеет 5 ступенчатую коробку передач, что позволяет ему развивать около 320 км/ч. До 100 км/ч он разгоняется где-то за 4,1 сек. Стандартный спортивный автомобиль.
- **Shevrolet CERV III** - экспериментальный автомобиль корпорации General Motors. Да, это машина для тех, у кого за спиной не одна сотня километров дорог за компьютерным рулем. Автомобиль рассчитан исключительно на профессионалов. Он оснащен спортивной 3-х скоростной коробкой передач, может просто "лететь" со скоростью около 360 км/ч и разгонятся до 100 км/ч за 3,9 сек! Для новичков или людей, которые недолго играют в игру, этот автомобиль просто противопоказан. Автомобиль достаточно верткий, но для новичков это просто губительно... Машину так и начнет швырять из стороны в сторону. Приноровиться к нему достаточно тяжело.



COURSE - это выбор загрузки какого-то нового сценария. Фирма Accolade уже создала один дополнительный сценарий к III игре (он называется "California roads", но он пока очень мало распространен). Если у вас есть дополнительный диск, то перепишите его на винчестер дополнительно к файлам игры и выберите COURSE. Компьютер запросит имя диска и считает новый сценарий. Перемещение по сценариям при помощи курсорных клавиш. Существует также стандартный сценарий, который не надо подгружать каждую игру. Он называется Pacific & Yosemite и разделен на этапы, из которого каждый является как бы отдельным уровнем.

PLAY DISK - здесь вы можете подгрузить с дополнительного диска еще 2 автомобиля: "Acura NSX" и "Dodge Stells". К сожалению, этот диск тоже мало распространен, но все же попробуйте его достать. Метод подгрузки машин с диска точно такой же, как и в меню COURSE.

Итак, вы сделали все необходимые установки и теперь можно смело садиться за руль вашего автомобиля. Выберите окно посередине и нажмите **Enter**. Перед вами появится изображение полицейского с просьбой подобрать ключи для определенной марки машины. Нажмите любую цифру, а затем **Enter**.

Теперь вы наконец-то оказались в удобном кресле. Давайте попробуем полностью разобраться перед поездкой в управлении и всеми дополнительными функциями.

17 Зак. 984

Итак:

Управление машиной:

H - переключение дальнего/ближнего света фар. Ночью постоянно включен ближний свет. Днем вы можете включить только дальний свет.

W - включение/выключение стеклоочистителей. (В простонаречии “дворники”).

R - включение/выключение изображения на зеркале заднего вида. Выключение убыстряет работу компьютера.

D - показ коробки передач. Обычно ее изображение возникает только при переключении.

A - переход на более высшую передачу.

Z - переход на более низшую передачу.

C - включение переднего или заднего привода. Различие их в том, что на переднем приводе колесо не возвращается само в исходное положение, а его нужно поворачивать самому. На заднем же приводе колесо само возвращается в начальное положение.

M - переключение радиостанций (их всего 3).

Space - тормоза.

Up - газ.

Down - сбрасывание газа (без торможения). Машина плавно замедляется.

LEFT - поворот руля вправо.

RIGHT - поворот руля влево.

Pg Up - резкий поворот руля вправо.

Pg Down - резкий поворот руля влево.

Ctrl+S - включение радиоприемника. После нажатия выберите буквой **M** нравящуюся мелодию.

Управление игрой:

F1 - окно уменьшается наполовину, это позволяет увеличить быстродействие игры.

F2 - детализация на 3-х уровнях:

> **High** - сохранение всех элементов фона.
>
> **Medium** - сохранены только основные элементы.
>
> **Fast** - остается только дорога и изображения автомобилей.

F5 - просмотр неподвижного автомобиля. С помощью курсорных клавиш вы можете двигать “камеру” вокруг изображения и рассматривать машину с разных точек зрения. Выход: **F6**

F6 - это клавиша отказа от каких-либо действий: например, для возврата на дорогу, если вы съехали с нее и вам никак не найти правильный путь, это выход из режима “Просмотра”.

F9 - пауза в режиме “Повтор”.

F10 - режим “Повтор”. Управляется точно так же, как и режим “Просмотра”, то

есть клавишами правой цифровой клавиатуры. Режим паузы: **F9**. Для того, чтобы вернуться на дорогу, нажмите **F10**.

Ctrl-J - управление передается джойстику.

Ctrl-P - пауза. Для продолжения надо нажать **Space**.

Ctrl-K - управление передается клавиатуре.

Ctrl-Q - включение/отключение музыки.

Ctrl-E - включение/выключение звука двигателя.

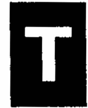
V - версия игры.

Esc - выход в меню. Повторное нажатие - выход в ДОС.

Теперь мы полностью ознакомились с управлением и можем приступать непосредственно к поездке.

Несколько правил дорожного движения:

- запрещается обгон по противоположной полосе движения в населенных пунктах (в скобках я буду давать номинал каждого штрафа в секундах. Штрафы прибавляются к вашему основному времени.).
- превышение скорости более чем на 50 км/ч (20 сек).
- превышение скорости более чем на 90 км/ч (27 сек).
- лимит скорости: на шоссе и прямых участках: 88 км/ч. В населенных пунктах и петляющих дорогах: 58 км/ч.



Полицейские автомобили белого цвета с синими звездами на боках. При нарушении вами какого-либо правила раздается сирена, и тут все зависит от вашего мастерства. Если вы превысили скорость и полицейские находятся сзади, то вы увидите в зеркало заднего вида, как, резко развернувшись, они бросятся за вами в погоню. Тут уж не зевайте, а смело нажимайте на гашетку и выжимайте из машины все, на что она способна. Есть один верный прием ухода от полицейского автомобиля: если впереди движется какая-либо машина, смело обходите ее и устремляйтесь вперед. Полицейские, как всегда, замешкаются, и вы будете спасены. Но что же делать, когда шоссе абсолютно пустынно? Попробуйте уйти в поворот, делать резкие виражи и обязательно на максимальной скорости. Запомните, что полицейские машины не так скоростны, как ваша. Это и даст вам шанс на успех. Лучшие водители поступают умнее. Они вообще не напарываются на полицейских. Дело в том, что в верхнем правом углу располагается антирадар, который при расстоянии до полицейских около 300 метров начинает пищать короткими сигналами. Если звук у вас отключен, то вы сможете узнать, где стоят полицейские по двум длинным полосам, которые возникают на экране антирадара.

Стратегия ведения гонки с противником:

- если вы не знаете, как проехать данный этап, то лучше всего не спеша проехать за своим соперником, а перед самым финишем обогнать его. Если же вы знаете расположение дорог, то мчитесь прямо по кратчайшему маршруту.

- не старайтесь форсировать события. Если вашего соперника пару раз остановили полицейские, то вы можете даже не спешить, пусть он пролетает мимо. Его время будет все равно хуже, чем у вас.

- когда настает трудный момент и у вашего противника более мощный автомобиль, чем у вас, попробуйте сделать его на повороте (его может просто вынести с дороги в старании пройти поворот первым). Очень хорошие результаты дает сокращение пути путем срезания дороги. Например, на первом этапе (Highway 1) можно хорошо сократить дорогу, если выехать... на железнодорожные рельсы в правую сторону. Хотя скорость будет невысока (порядка 50 км/ч) вы сэкономите около 1,5 минут.

Фары, дворники и дождь:

Дальний свет часто бывает необходим ночью, для того чтобы осветить затемненные участки дороги. А в остальных случаях без него можно вполне обойтись. Прямые гораздо четче видно без фар, чем с ними. Дворниками можно счистить с дождя капли брызг грязи на лобовое стекло и из-под колес обгоняющих машин. Конечно, самое главное назначение дворников работа во время дождя. Как только начинается дождь необходимо практически сразу же включить дворники, иначе лобовое зальет так, что вы практически мгновенно можете попасть в аварию. В первые минуты, пока идет дождь, мчаться на безумной скорости не рекомендуется. Шоссе очень мокрое...

Аварии:

Несколько моментов, которые надо усвоить для успешного предотвращения аварий.

- авария никак не сказывается на вашем времени. Все автомобили останавливаются и двинуться могут только после того, как вы переключили передачу.

- время продолжает идти, но оно приплюсовывается ко всем автомобилям.

- нельзя останавливаться на дороге. Если вам необходимо для чего-либо ненамного остановиться, не нажимая на паузу (например, чтобы посмотреть на ссору водителя с полицейским), просто встаньте на обочину и включите фары. Автомобили, создаваемые компьютером, двигаются с постоянной скоростью и ни на йоту не сдвинутся с маршрута и полосы. Они едут по правилам! Даже если вы стоите на своей полосе, они и не подумают вас объехать. Об этом надо помнить во избежание неприятностей. Вот и все секреты этой замечательной и интересной игры TEST DRIVE III.

Информация

Название: Test Drive III
("Водительский Тест III")
Фирма: ACCOLADE
Год: 1990
Размер архива: 658 Kb
Класс: Симулятор
Видео: EGA, VGA
Управление: Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

UFO: ENEMY UNKNOWN ("НЛО: ВРАГ НЕИЗВЕСТЕН")

"UFO..." лежит на стыке двух игровых жанров. В первую очередь это управленческий имитатор сложной системы с элементами экономики и унаследованных от "Civilizaion" научных разработок. Однако большая часть игрового времени тратится на тактические наземные сражения. В них нет никакой динамики, а сама схема сражений в упрощенном виде заимствована из западных настольных игр.

С некоторой долей условности можно считать "UFO..." продолжением "управленческой" серии фирмы "Microprose" - известнейших "Civilization" и "Master of Orion". Интересно отметить, что чисто военные аспекты от игры к игре занимают все более заметное место; в "UFO..." детально управляемые игроком сражения занимают большую часть игрового времени.

В описании игры мы сознательно ориентируемся на то, чтобы объяснить, КАК играть, но не давать чрезмерно подробных указаний, ЧТО именно делать и к чему стремиться. Это сделано сознательно, чтобы не портить впечатления от постепенно складывающейся "мозаики" сюжета.

Время действия "UFO..." - Конец XX века. Неопознанные летающие объекты, НЛО (они же "летающие тарелки") стали соприкасаться с земной цивилизацией все чаще, и результаты первых контактов вовсе не радуют. НЛО похищают людей и животных, производят над ними жестокие эксперименты. Корабли пришельцев высаживаются в городах и терроризируют население. Над планетой нависла серьезная опасность, и поодиночке страны мира не смогут отразить начинающееся вторжение. Пришельцы обладают гораздо более обширными научными и техническими познаниями, их корабли обгоняют земные истребители, а их энергетическое оружие превосходит обычное огнестрельное по эффективности.

U

Для централизованной борьбы с пришельцами создается организация под названием "XCom". Ее основные функции - прямая военная защита населения Земли в случае опасности, а также исследование технологии пришельцев и научные разработки. Уже стало ясно, что нападения пришельцев должны вызвать на Земле хаос и панику, чтобы облегчить захват планеты, но сами существа в "летающих тарелках" всего лишь исполняют чью-то злую волю. "XCom" предстоит выяснить, кто руководит вторжением, и разработать достойные меры борьбы.

Первая база передается "XCom" в готовом виде, все остальные должны стро-иться самой организацией. База содержит массу разнообразных сооружений, от ангаров и жилых помещений для персонала до научных лабораторий и систем защиты. По мере появления новых научных открытий становится возможным строить на базах новые виды сооружений. На базах несут боевое дежурство самолеты-перехватчики, сбивающие НЛО, и десантные корабли, доставляющие к "горячим точкам" отряды коммандос. Усилия ученых в будущем

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★★

позволят вам строить летательные аппараты нового типа, способные потягаться в воздушном бою даже с линкорами пришельцев.

"XCom" принадлежит всем странам-участницам проекта. Воздушным кораблям "XCom" разрешается летать над территорией всех стран Земли и производить десантные операции в случае необходимости. Каждая страна ежемесячно выплачивает свой взнос, и размер взноса может меняться в зависимости от того, как "XCom" защищает территорию этой страны от пришельцев. В случае полного недовольства какой-то страны она может вообще покинуть проект "XCom" и попытаться заключить сепаратный мир с пришельцами. В самом скверном случае проект "XCom" проваливается и завершается, оставляя Землю на растерзание пришельцам.

После запуска игры и выбора языка общения с машиной (английский, немецкий, французский) вы попадаете в меню запуска, состоящее из трех пунктов:

NEW GAME - начать игру заново.

LOAD GAME - загрузить сохраненную ранее игру

QUIT TO DOS - выход в DOS.

Управление в игре целиком приспособлено под использование мыши. В даль-нейшем безоговорочно предполагается, что вы управляете игрой именно мышью.

Главный игровой экран, где вам придется следить за появлением НЛО и проводить операции по их преследованию и уничтожению, состоит из нескольких компонентов:

- изображение земного шара или некоторого участка его поверхности (вся левая часть).
- управляющие кнопки (справа наверху).
- текущее игровое время и дата (справа посередине).
- кнопки изменения масштаба игрового времени, от 5-секундного до суточного.
- кнопки для поворота изображаемого участка земной поверхности и для его масштабирования (увеличения и уменьшения).

На земном шаре, кроме знакомых очертаний континентов и географических названий, вы сможете увидеть все относящиеся к игре объекты. В первую очередь это базы "XCom"(они изображаются белыми квадратами) и самолеты "XCom" (желтые ромбовидные метки). На земном шаре вы можете задавать конечные точки маршрутов для самолетов "XCom" в тех случаях, когда самолет не преследует НЛО, а просто следует в определенную точку поверхности; такие "путевые метки" изображаются в виде оранжевых крестиков. Прочие объекты относятся к враждебной деятельности пришельцев, об их появлении вас специ-ально предупреждают. Объекты пришельцев существуют не вечно и со временем пропадают. Это, однако, значит, что они просто вышли из-под вашей сферы наблюдения. К объектам пришельцев относятся:

- НЛО, находящиеся в воздухе (красные крестики). О появлении НЛО вы узнаете от своей службы наблюдения. Поначалу от радаров вы узнаете только размер НЛО, его высоту, направление движения и скорость, но позднее, с развитием новых технологий, сможете получать и дополнительные сведения. Узнав о замеченном НЛО, вам следует выслать самолеты-перехватчики для его уничто-жения или повреждения.

- НЛО, замеченные на поверхности земли (зеленые крестики). Пока НЛО не взлетел, вы можете успеть направить к этому месту отряд коммандос в десантном самолете, уничтожить или захватить в плен экипаж и собрать ценные трофеи.

- НЛО, упавшие на землю в результате проигранного боя с вашими самолетами-перехватчиками (белые крестики). Такие НЛО тоже можно захватить отрядом коммандос, причем сопротивление будет слабее, чем для неповрежденного корабля. На сбитых НЛО вы не сможете найти многих хрупких и ценных трофеев; они разбиваются при крушении.

- города, в которых пришельцы высадились для наведения террора (бледно-розовые квадратики). Здесь опять же понадобится высадка десанта, причем сопротивление может оказаться довольно серьезным.

Подробное описание того, как происходит бой в воздухе, будет дано ниже.

Управляющие кнопки справа наверху предназначены для самых разнообразных целей и осуществляют основное управление игровым процессом во всех моментах, не связанных с боевыми действиями:

INTERCEPT - направить самолет "XCom" с любой базы для перехвата НЛО или для проведения наземной десантной операции. По запросу выдается список ВСЕХ самолетов "XCom", из него вы и выбираете нужный вам. Есть и другой, более удобный способ направить самолет на боевое задание - непосредственно выбрать базу прямо на земном шаре.

BASES - самая полезная и часто используемая из кнопок. Ее функции настолько обширны, что ей будет в описании посвящен отдельный раздел (см. ниже).

GRAPHS - вспомогательные графики. Они не управляют процессом игры и не особенно нужны для успешного функционирования системы, если держать в голове все детали. Тем не менее, графики позволят вам наблюдать за некоторыми общими закономерностями в ясной и наглядной форме. Не будем с излишними подробностями останавливаться на этом пункте, а лишь укажем, что здесь вы можете ознакомиться со следующими графиками:



- активность НЛО по регионам.
- активность НЛО на территории стран-участниц проекта.
- активность "XCom" по регионам.
- активность "XCom" на территории стран-участниц проекта.
- ежемесячные финансовые поступления в бюджет "XCom" от различных стран.
- финансовые показатели деятельности "XCom": поступления, расходы, баланс и так далее.

UFOPAEDIA - "НЛОпедия", вся известная вам на даный момент информация - технологическая, научная, общая и т.д. Сюда входит и то, что вы знаете на момент начала проекта, и то, что ваши ученые узнают в результате проведения своих исследований. "НЛОпедия" пополняется информацией по ходу игры, и вы сможете найти здесь ответы на очень многие вопросы. В "НЛОпедии" имеются следующие разделы:

- типы самолетов "XCom" и вооружение для них.

- установки тяжелого вооружения (то есть танки, ракетные установки и т.д.).
- индивидуальное оружие и снаряжение.
- предметы инопланетного происхождения.
- сооружения на базах.
- различные формы жизни пришельцев.
- исследования относительно плана вторжения и управления им.
- компоненты НЛО.
- типы НЛО.

OPTIONS - внешние управляющие функции:

LOAD GAME - загрузка ранее сохраненной игры.

SAVE GAME - сохранение текущей игры.

ABANDON GAME - сброс текущей игры и всех накопленных с момента последнего сохранения результатов, выход в меню запуска.

CANCEL - вернуться к игре.

FUNDING - получение справки по финансированию проекта. О каждой из стран-участниц вы узнаете размер текущего ежемесячного взноса и изменение его за последний месяц.

Кнопки для изменения масштаба времени позволяют ускорять или замедлить течение игрового времени в зависимости от того, происходит ли в игре что-то важное и нужно ли успеть отдать приказы. Масштаб времени может меняться от 5 секунд до 1 суток. В каждый момент игры скорость хода игрового времени четко определена одним из шести возможных значений.

Базы

На базах хранится все имущество проекта “XCom”, здесь несут боевое дежурство самолеты и живут десантники. Здесь же находятся ученые и инженеры, работающие на проект. Ученые используются для разработки новых научных проектов, а инженеры изготавливают самые разные полезные предметы для использования или продажи.

Как уже говорилось, в самом начале игрок получает в подарок одну застроенную базу со снаряжением. Все прочие базы приходится строить на свои деньги. Всего можно построить до 8 баз. При управлении базами время в игре останавливается, поэтому можно не торопиться с отданием распоряжений.

Доступ ко всему управлению базами производится через кнопку “BASES” на основном игровом экране. Происходит переход к экрану базы. На нем имеются следующие существенные части:

- увеличенное изображение одной из баз со всеми построенными и строящимися сооружениями (слева). На строящихся сооружениях указано, сколько дней осталось до завершения строительства. Щелчком клавиши мыши на изображении сооружения вы отдаете приказ снести это сооружение. Если же оно в данный момент используется, то снести ее невозможно.

- общая информация по базе (наверху справа):

  - название базы. Игрок выбирает его при закладке новой базы совершенно

произвольно.

- примерное местонахождение базы в мире.

- текущее количество денег на счету "XCom".

селектор баз (восемь зеленых квадратов). Селектор позволяет легко переключаться с одной базы на другую, когда их станет несколько - достаточно всего лишь щелкнуть клавишей мыши на квадратике селектора, соответствующем выбираемой базе. При строительстве новой базы на следующем квадратике селектора появляется изображение построек базы. Завершенные сооружения показаны зеленым цветом, незавершенные - красным. Точно так же меняется вид квадратика при добавлении построек на уже существующей базе.

Кнопки управления делами базы:

BUILD NEW BASE - строительство новой базы. Игрок выбирает на изображении земного шара место для своей новой базы и дает ей название. Потом на пустом укрупненном изображении базы следует выбрать место для лифта; именно лифт становится самой первой постройкой на базе, и строится он мгновенно, без затрат времени. Строительство всех прочих сооружений базы происходит существенно дольше.

BASE INFORMATION - общая информация по базе. Вы получаете разнообразные сведения:

- персонал: солдаты, инженеры, ученые. Рядом с каждым видом персонала стоят два числа через двоеточие (например, Engineers 36:50). Первое число означает количество свободных служащих этого вида на базе, а второе означает общее количество. В приведенном выше примере на базе имеется 50 инженеров, из них 36 не заняты никакой работой.

- свободное пространство: казармы, склады, лаборатории, мастерские, ангары. Числа, разделенные двоеточием, имеют здесь несколько другой смысл. Теперь первое число показывает используемое количество единиц площади, а второе по-прежнему - общее количество единиц. - сила защитных сооружений базы при атаках пришельцев. Защитные сооружения предназначены только для отражения нападений пришельцев на базы проекта "XCom".



- расстояния обнаружения объектов радарами: ближнее обнаружение, дальнее обнаружение.

Внизу экрана есть четыре дополнительные кнопки:

OK - возврат к экрану базы.

TRANSFERS - переброс персонала или грузов с текущей базы на другую.

STORES - подробная информация по складам. Для каждого груза вы узнаете, сколько единиц площади он занимает на складе.

MONTHLY COSTS - ежемесячные издержки по данной базе, то есть сведения о расходах на выплаты жалования персоналу, поддержание базы в рабочем состоянии и так далее.

SOLDIERS - информация о солдатах-коммандос. О каждом солдате вы сначала узнаете самые общие сведения: звание и летательный аппарат, к которому он приписан. По каждому солдату можно получить и более подробные сведения: здоровье, силу, храбрость, число уничтоженных им пришельцев и т.д. Эта информация игроком

практически не используется, поэтому мы не станем останавливаться на ней подробно.

EQUIP CRAFT - исключительно важная кнопка. Здесь вы производите оснащение своих самолетов. Поначалу в игре участвует два различных типа самолетов: перехватчики (Interceptors) и десантные корабли (Skyranger). Перехватчики не способны нести десант, но на них помещаются две установки с вооружением.Поэтому для перехватчиков вы можете только назначить две установки бортового вооружения.

На десантные корабли оружие не ставится. Практически все, что вы выберете, относится не к самому кораблю, а к отряду коммандос на его борту. Вы выбираете состав отряда коммандос (CREW), вооружение и оснастку для этого отряда, включая танки (EQUIPMENT) и средства защиты для коммандос (ARMOR). В начале игры никаких средств защиты вообще нет, они появляются с новыми технологическими разработками.

Помните, что десантники смогут в бою пользоваться только тем вооружением и оборудованием, которое было назначено вами на десантный корабль. А раз так, приходится следить за своевременным возобновлением истраченных боеприпасов.

Емкость десантного корабля ограничена, но взять все действительно нужное удается без проблем.

Главное: не забывайте позаботиться о том, чтобы к оружию на борту имелось нужное количество боеприпасов! Иначе оружие станет бесполезной грудой железа.

BUILD FACILITIES - строительство новых сооружений на базе. Можно строить сооружения только так, чтобы они хотя бы одной стороной примы-кали к уже построенному сооружению. Вот очень краткое описание сооружений, которые вы можете строить на момент начала игры:

Living Quarters - жилые помещения. Здесь живет весь персонал базы: солдаты, инженеры, ученые.

Laboratory - лаборатория. Чтобы ученые могли работать над новыми открытиями, им понадобится место в лабораториях (1 единица площади на 1 ученого).

Workshop - мастерская. В мастерских инженеры трудятся над производством различных вещей. Отметим, что место в мастерских занимают не только сами инженеры, но иногда - и сооружаемый объект, если он большой.

Small Radar System - радарная система близкого обнаружения НЛО.

Large Radar System - радарная система дальнего обнаружения НЛО.

Missile Defences - ракетные установки для отражения нападений пришельцев на базы проекта "XCom". Редко когда корабль пришельцев удается сбить, но, по крайней мере, до базы добираются не все пришельцы, и воевать становится полегче.

General Stores - склады. Здесь хранится все, что не погружено на борт десантных самолетов.

Alien Containment - лаборатория для сохранения живых пришельцев. Из живого пришельца можно извлечь некоторую полезную информацию.

Hangar - ангар для содержания и строительства самолетов.

Дальше в игре появятся новые типы сооружений, поэтому не старайтесь застроить

базу до самого конца.

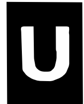
RESEARCH - научные исследования. Объектом исследования чаще всего становятся предметы, захваченные вашими коммандос, живые и мертвые пришельцы (исследовать труп пришельца некоторой расы можно только один раз, информация о нем добавляется в "НЛОпедию"). Вы можете произвольно распределять ученых на базе для работы над несколькими проектами сразу, но результатов тогда приходится ждать дольше.

Исследования живых пришельцев приведут вас к новым технологическим открытиям и в конечном счете дадут вам информацию о том, откуда направляется вторжение. Полезность информации, извлекаемой из пришельца, зависит от его ранга; из солдата много не вытянешь, а вот инженеры, медики, психотехники, лидеры и командиры сообщат вам массу полезных сведений.

Для начала работы над новым проектом используется кнопка "START NEW PROJECT". Вы получаете информацию о проектах, над которыми можно начать работать (в самом начале игры таких проектов три). Если вы выберете проект из списка, то получите информацию о числе свободных на данный момент ученых и о количестве свободных единиц площади в лабораториях. Число ученых для работы над новым проектом регулируется кнопками "Increase" (увеличить) и "Decrease" (уменьшить). Когда вы выделите столько ученых, сколько считаете нужным, подтвердите ваше решение кнопкой "ОК".

Аналогичным образом вы можете "на ходу" менять число ученых для работы над конкретным проектом, увеличивать или уменьшать его.

MANUFACTURE - строительство любого исследованного ранее объекта. Все происходит практически аналогично научным исследованиям, но вместо ученых используются инженеры, а вместо лабораторий - мастерские. Есть и еще одно существенное отличие. Для строительства некоторых объектов понадобятся не только рабочие руки, но и определенные материалы или компоненты; без них строительство невозможно.



Место в мастерских может быть занято не только инженерами, но и строящимся объектом.

TRANSFER - переброска материалов, грузов и персонала с одной базы на другую. Переброска производится не бесплатно, но стоит довольно дешево. Игрок выбирает базу, куда он хочет перебросить груз с выбранной на настоящий момент базы, и выбирает рядом с каждой позицией в списке количество перебрасываемых единиц. Регулировка количества производится двумя небольшими кнопками в виде треугольных стрелок "вверх" и "вниз".

PURCHASE/RECRUIT - закупка/найм. Вы можете купить любое снаряжение "земного" происхождения, нанять специалистов или коммандос. Доставка заказанных товаров, к сожалению, происходит не сразу, а по истечении некоторого периода времени.

Выбор товаров для покупки и количества закупаемых единиц производится точно так же, как и для пункта "TRANSFER" (см.выше).

SELL/SACK - продажа/увольнение. Вы можете продать любое оборудование со своего склада, уволить специалистов или солдат. Продажа трофейных предметов чужой технологии существенно облегчает финансовые проблемы "XCom". Очень не

рекомендуется продавать без остатка те предметы, которые еще не были исследованы учеными.

GEOSCAPE - покинуть экран базы и вернуться к основному игровому экрану.

Воздушный бой

Воздушный бой происходит в том случае, когда летательный аппарат "XCom" нагоняет в воздухе НЛО-нарушителя. Поначалу многие НЛО летают быстрее, чем самолеты-перехватчики, поэтому до боя доходит не всегда.

Первое, что вы должны сделать при появлении сообщения об обнаруженном НЛО, - поднять в воздух перехватчик (или несколько перехватчиков). Для этого воспользуйтесь описанной выше управляющей кнопкой "INTERCEPT" или щелкните клавишей мыши на любой из своих баз и выберите готовый к взлету перехватчик (рядом с ним в списке стоит пометка "READY"). Не каждый перехватчик на базе готов к бою; он, например, также может заправляться горючим после перелета (REFUELLING), перезаряжать бортовое вооружение (REARMING) или находиться в ремонте после получения повреждений (REPAIRING).

После выбора перехватчика вы должны мышью указать на земном шаре точку назначения. Такой точкой может стать либо метка НЛО - в этом случае перехватчик начинает преследование противника, либо просто точка на карте. Последний вариант особенно широко используется для упреждающего маневра по курсу НЛО, то есть ваш перехватчик направляется к точке, где НЛО, по вашим расчетам, окажется через некоторое время.

Воздушный бой начинается, когда перехватчик догоняет НЛО. На экране появляется небольшое окно со вспомогательной информацией и управляющими кнопками. В воздушных боях игрок всего лишь задает самую общую тактику боя.

Вся левая часть окна занята "радаром" перехватчика. На радаре отмечены дистанции, на которых действуют виды вашего вооружения. Когда НЛО находится за их пределами, перехватчик не может вести огонь.

Тактика задается одной из кнопок в правой части окна. Вы можете в любой момент поменять тактику, нажав другую кнопку. В вашем распоряжении следующие виды тактики боя:

STANDOFF - преследование без вступления в бой.

STANDARD ATTACK стандартная атака.

CAUTIOUS ATTACK - осторожная атака; ваш перехватчик стремится сохранить между собой и противником максимальное расстояние, чтобы достать НЛО своим огнем и одновременно не попасть под обстрел самому.

AGRESSIVE ATTACK - агрессивная атака с ускоренным сближением.

DISENGAGE - выход из боя. Обычно используется, если шансы на победу малы.

Выбранная тактика появляется в нижней части окна.

Под кнопками тактики боя находится еще одна довольно нужная кнопка с изображением НЛО. Здесь вы можете посмотреть, с каким видом НЛО вы имеете дело; сколько метров у него составляет диаметр, сколько "этажей" и так далее.

Когда вы выберете тактику, перехватчик начинает бой. Изображение НЛО на радаре постепенно приближается, и противники начинают обстреливать друг друга.

Обратите внимание на значок в левом верхнем углу окна. Если щелкнуть на нем клавишей мыши, то окно временно свернется до символа, помещаемого в левом верхнем углу, и вы получите доступ ко всем обычным функциям управления. Для чего это нужно? Например: ваш перехватчик настиг НЛО над океаном. В случае падения НЛО в воду он утонет и вы не сможете получить свои законные трофеи. Выход - попробуйте "свернуть" окно боя, находясь в режиме преследования, и увеличить обычный 5-секундный масштаб времени до 1-минутного. Вполне возможно, что преследуемый НЛО долетит до суши, и там вы сможете щелчком мыши на символе в левом верхнем углу экрана снова развернуть окно и вступить в бой.

Когда НЛО уходит от вашего перехватчика, или же ваш самолет долетает до назначенной ему географической точки, требуется ваше вмешательство для определения дальнейших действий. Вы можете задать следующие действия:

RETURN TO BASE - вернуться на базу.

SELECT NEW TARGET - выбрать новую цель (НЛО или точку поверхности).

PATROL - патрулировать возле этой точки (в случае "пропажи" НЛО патрулируется последняя точка, где видели НЛО).

CANCEL - подождать более позднего приказа.

В случае, если у самолета кончается горючее, он самостоятелньо возвращается на базу.

Наземный бой

В наземных боях участвует ваш десантный отряд. Его задача - уничтожить или парализовать всех пришельцев; в этом случае сражение автоматически завершается и вы получаете сведения о "рейтинге" проведения боя, а также о захваченных трофеях.



Перед началом боя у вас есть дополнительная возможность распределить снаряжение по десантникам. Необязательно навешивать на десантников все, что только есть на борту; часть оборудования может остаться в самолете, и ее можно будет взять позднее. Процесс распределения предметов перед началом задания практически полностью совпадает с описанным ниже перерасп-ределением их во время задания, разве что добавлены кнопки << и >> для перебора различных десантников из отряда.

Общий принцип боя состоит в следующем. Стороны совершают свои ходы по очереди; за ход можно совершать действия любым числом своих объектов (десантников или танков). В дальнейшем, говоря о "десантнике", мы будем также иметь в виду и танки. Выбор действий довольно широк: перемещение, стрельба нескольких видов, повороты, использование вспомогательного снаря-жения и так далее. Количество действий за один ход ограничено определенным лимитом единиц времени (TIME UNITS); любое действие расходует единицы времени. Когда единицы времени десантника будут израсходованы, он не может больше ничего сделать на этом ходе. Необязательно расходовать все единицы времени за ход, вы можете оставить некоторый резерв для оперативной реакции десантника на действия противника. После того, как вы назначите действия за ход для всех десантников, вы специальной кнопкой (см. ниже) передаете ход пришельцам, и так далее - до уничтожения или обезвреживания всех пришельцев или до бегства десантников с поля боя.

Помимо единиц времени, десантник в своих действиях может быть ограничен состоянием энергии. Энергия расходуется в основном при перемещении по местности

и восстанавливается, если десантник некоторое время постоит на месте - "переведет дух". На стрельбу и прочие аналогичные действия энергия не расходуется.

Иногда во время операции десантники выходят из-под вашего контроля. Это может происходить, если состояние духа десантника упало настолько, что он ударился в панику, бросил оружие и побежал, если он впадает в ярость и начинает бесцельно палить по окрестностям, или, наконец, если он попал под телепатический контроль пришельцев. Потом десантник обычно приходит в себя, и вы снова можете управлять им.

Местонахождение противника неизвестно вам в начале операции, поэтому первоочередная задача состоит именно в обнаружении пришельцев. Когда десантники сходят с трапа самолета, карта "раскрывается" в соответствии с тем, что они видят на местности. Например, если пришелец спрятался от десантника за стеной, то он не будет виден. Сигналом о том, что десантник видит врага, является возникновение красных квадратов с цифрами в правом нижнем углу изображения местности. Число квадратов соответствует числу врагов, которых видит десантник.

Участок местности, где проходит операция, разделен на уровни по высоте; обычно таких уровней два, но бывает и больше. Обычно можно вести огонь по увиденным пришельцам, даже если они находятся на другом уровне. Появление красного квадрата - сигнала "замечен враг" - при том, что на местности никого не видно, говорит, скорее всего, о том, что вам нужно изучить другой уровень высоты. Переходы с уровня на уровень возможны при использовании лестниц в домах или лифтов на базах и в НЛО, при переходах на естественные возвышения местности или сооружения, при использовании специальных реактивных ранцев и так далее.

Игровой экран во время наземного сражения делится на две крупные части. Большую часть его занимает изображение местности, где проходит бой. Один из ваших десантников выделен стрелкой; ему вы отдаете приказы в настоящий момент. Перемещая мышь по экрану, вы можете видеть и другие фрагменты участка местности. На этой части игрового экрана отдаются приказы на перемещение и повороты, а также выбираются цели для стрельбы и применения специального снаряжения.

Вы по очереди отдаете приказы всем десантникам своего отряда. Чтобы перейти к следующему десантнику, вы можете переместить специальный "объемный" курсор мыши к изображению другого десантника и щелкнуть там левой клавишей мыши. Есть и другой способ перебирать членов отряда, о нем - несколько позже.

Щелчок левой клавишей мыши на какой-то точке местности заставляет вашего текущего десантника направиться к этой точке. Если ему не хватит единиц времени для завершения всего перемещения, он остановится там, куда успеет дойти. Если же вы щелкнете правой клавишей мыши на какой-то точке местности, то ваш текущий десантник развернется в этом направлении, стоя на месте.

Для отдания всех прочих приказов используется полоска с управляющими кнопками в нижней части экрана.

Слева и справа на этой полоске приведено изображение оружия или снаряжения, которое находится в левой и правой руке соответственно (для танков занята только правая клетка). Число над изображением оружия означает количество зарядов, которые остались в оружии. Когда число зарядов падает до нуля, необходимо перезарядить оружие.

Щелчок левой клавиши мыши на изображении оружия или снаряжения приводит к появлению небольшого меню, для разных видов оружия или снаряжения это меню выглядит по-разному. Для огнестрельного оружия чаще всего там имеются следующие пункты:

Aimed Shot - прицельный выстрел.

Snap Shot - выстрел "навскидку".

Auto Shot - короткая очередь (три выстрела "навскидку").

Throw - бросить оружие.

Для гранат обычно имеется два пункта:

Prime Grenade - взвести гранату и приготовить ее к броску. Необходимо дополнительно выбрать время до взрыва. Если установить гранату на "0", то взрыв произойдет непосредственно перед ходом пришельцев; этот вариант используется чаще всего, он гарантирует, что граната взорвется рядом с целью.

Throw Grenade - метнуть гранату в цель.

Для специального оборудования меню может выглядеть и другим образом, обычно там содержится пункт "Use...", то есть использовать данное оборудование.

Рядом с каждым пунктом меню указана "базовая" вероятность попадания (ACC) и расход единиц времени на выстрел (TU). Вероятность указывается для максимальной дистанции; чем ближе цель, тем больше шансов поразить ее.

Когда вы выберете щелчком клавиши мыши пункт этого меню, курсор мыши меняет вид (скажем, для огнестрельного оружия он принимает вид прицела), и вы должны выбрать цель. Перемещайте курсор по участку местности, пока он не совместится с целью, и щелкните левой клавишей мыши. Обратите внимание, что иногда назначенная вами цель не проходит - например, потому, что она находится вне зоны видимости, или мешает какое-то препятствие. В этом случае нужно повторить выбор или отказаться от него. Чтобы вернуться из режима выбора цели в обычный режим перемещения, щелкните правой клавишей мыши.



Существенный момент состоит в следующем: даже если у десантника есть граната, но она пристегнута к поясу, то ее изображения НЕ будет в клетке справа или слева, и вам придется потратить дополнительные единицы времени на то, чтобы взять гранату в руку.

Управляющие кнопки в нижней части экрана приведены в два ряда. На каждой кнопке имеется условный значок, помогающий запомнить назначение кнопки. Приводим описание кнопок.

Верхний ряд:

- поднять текущего десантника на уровень вверх. Эта кнопка сработает при нахождении на лифте или в том случае, если десантник оснащен реактивным ранцем для полетов. Лифты изображаются квадратами красного цвета с лучами, идущими наверх.

- показать на участке местности следующий уровень по высоте.

- карта местности. Синими точками изображаются пришельцы, желтыми - члены вашего отряда, белыми - тела убитых. На карте можно увидеть все уровни высоты, для этого воспользуйтесь стрелками "вверх" и "вниз" слева

от карты. Выход из режима карты производится щелчком клавиши мыши на кнопке "ОК".

- переоснащение десантника. Рядом с фигурой имеется несколько клеток, куда вы можете перекладывать оборудование и оружие; они соответствуют заплечному мешку, карманам, клапанам и так далее. У левой и правой руки десантника - клетки увеличенного размера (то, что в них находится, может непосредственно использоваться в бою). Чтобы переложить предмет, щелкните на нем клавишей мыши и "перенесите" в нужное место. Кстати, для переносимого оружия в правой части экрана отображается текущее количество зарядов в нем. Вам придется перекладывать предметы в основном в двух случаях: чтобы в бою поменять оружие или снаряжение или чтобы зарядить ваше оружие новыми зарядами. В последнем случае достаточно перенести изображение комплекта боеприпасов (обоймы, ракеты и так далее) на изображение оружия.

Выход из режима переоснащения производится щелчком клавиши мыши на кнопке "ОК" наверху справа.

- переключение на следующего десантника; позднее вы сможете закончить отдание приказов текущему члену отряда.

- переключение на показ другого уровня высоты.

- завершение хода десантников и передача его пришельцам.

Нижний ряд:

- опустить текущего десантника на уровень вниз. Эта кнопка сработает при нахождении на лифте или в том случае, если десантник оснащен реактивным ранцем для полетов.

- показать на участке местности предыдущий уровень по высоте.

- изменить положение десантника - с вертикального на сидячее, и наоборот. В присевшего десантника пришельцам труднее попасть.

- показать участок экрана, где находится текущий выбранный десантник.

- закончить отдание приказов на ход текущему десантнику и переключиться на следующего.

- настройка некоторых малосущественных параметров изображения и САМОЕ ГЛАВНОЕ - сохранение игры в наземном сражении ("SAVE GAME")!!! Правда, загрузить сохраненную таким образом игру в сражении вы не сможете, придется сначала покинуть поле боя.

- бегство с поля боя. Это имеет смысл только в том случае, если вы собираетесь загрузить записанную в сражении игру и "переиграть" неудачный бой, так как бегство скверно сказывается на репутации проекта "XCom" и моральном духе десантников.

Под двумя рядами этих кнопок есть еще дополнительные кнопки. Пользы от них мало, но для порядка опишем и их (слева направо).

Четыре кнопки - режим резервирования времени для стрельбы:

- идти.

- идти и выделить время на выстрел "навскидку".

- идти и выделить время на прицельный выстрел.
- идти и выделить время на автоматический огонь.

Когда резервируется время на стрельбу, за этап расходуется не полное количество единиц времени, а сокращенное - за вычетом тех единиц, которые потребуются для стрельбы.

Кнопка подробной информации о текущем десантнике со всеми показателями - четыре цветные информационные полоски с самыми важными показателями:

- остаток единиц времени на ход.
- уровень энергии.
- здоровье.
- состояние духа.

Доскональное описание всех опасностей и "подводных камней", с которыми вы можете столкнуться, лишило бы игру всякого интереса, поэтому мы ограни-чимся несколькими общими советами, которыми стоит воспользоваться в самом начале игры:

Информация

Название: UFO - Enemy Unknown ("НЛО - враг неизвестен")
Фирма: Microprose
Год: 1993
Размер архива: 3.3 Mb
Класс: Стратегия, Управление
Видео: VGA
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 386

- первую базу стоит построить в Западной Европе - так вы сможете защитить максимальное количество стран-участников проекта.

- оснащайте перехватчики ракетными установками "Avalanche" и держите на базах запас ракет. Ракета "Avalanche" поражает цели на существенно большем расстоянии, нежели "Stingray", да и повреждений причиняет больше.



- чтобы захватить ЖИВОГО пришельца, нужно "отключить" его. Для этого есть три способа:

а) воспользоваться электрошокером (Stun Rod). К сожалению, шокер работает только при непосредственном контакте, а вероятность оглушить им пришельца невелика.

б) взорвать гранату не под ногами у пришельца, а чуть подалее, чтобы его не убило, а оглушило взрывом. Рассчитать нужное место взрыва тоже очень нелегко.

в) ждать лучших времен, когда в вашем распоряжении окажется специальное инопланетное оружие для парализации - Small Launcher.

- в наземных боях старайтесь управлять десантниками так, чтобы к концу своего хода они были прикрыты стеной, забором и т.д.

- в каждом НЛО есть вход; обычно он несколько отличается от обычных стен по цвету. Чтобы войти внутрь НЛО, вам достаточно приказать десантнику перейти на точку за дверью.

- когда в какой-то точке планеты разведывательная активность НЛО резко возрастает, то будьте начеку: вполне вероятно, что вскоре там появится наземная вражеская база. Патрульные полеты помогут обнаружить местонахождение этой базы.

UGH!

Симпатичная динамическая игра, сделанная с большой аккуратностью и чувством юмора. Вы управляете доисторическим деревянным вертолетом с педалями! Это сверхгениальное беспрецедентное первобытное изобретение позволяет наладить линии сообщения между жителями различных пещер и помочь им в различных ситуациях. Однако пилотировать такой летательный аппарат достаточно сложно: нужно избежать сильных ударов о скалы и встречи с агрессивными животными. Кроме этого, необходимо очень осторожно относиться к пассажирам, так как очень легко сбить их при неловкой посадке. В игре одновременно могут участвовать два пилота, помогающих друг другу перевести пассажиров.

Ugh! небольшая игра, не претендует на глобальность и исключительность, тем не менее она легко сможет затянуть вас надолго на прохождение многочисленных и хорошо продуманных уровней. Перемещение вертолета по экрану в общем несложная задача, если просто водить картинку по экрану, но стоит добавить силу притяжения и инерцию, и игра приобретает совсем новый смысл. Теперь нужно внимательно следить, чтобы не влететь на скорости в гору или не разбиться при скоростной посадке.

Цель игры такова: за определенное время перевести определенное число людей в место назначения. Человек выходит из пещеры и ждет транспорта, вы прилетаете и приземляетесь рядом с человеком. Залезая на борт, первобытный человек называет номер пещеры назначения. От вас требуется привести и высадить его там как можно бытрее. Когда все пассажиры приехали, куда хотели, - уровень пройден. По прохождении уровня вам дается пароль для нового уровня. Уровень считается непройденным, если вы: сильно ударились о твердую поверхность, сбили слишком много народу, ваша энергия кончилась до того, как вы перевезли всех людей. В этих случаях вам придется начинать уровень заново.

На каждом уровне есть дерево и камень. Если взять камень и сбросить его на дерево, то выпадет яблоко, банан, окорок или еще какая-нибудь пища. Если успеть подобрать пищу до того, как она исчезнет, то энергия увеличится. Камнем можно также оглушить динозавра.

Если вы случайно сбили человека, то на некоторых уровнях вы еще можете его спасти, опустившись в воду и подождав, пока он подплывет к вам. К сожалению, старики не могут плавать, так что их уже не спасти.

После запуска игры появляется меню:

F1 - начать игру.

F2 - ввести пароль. Это тот самый пароль, который показывают в начале каждого нового уровня, чтобы каждый раз не начинать с начала.

F3 - выбор уровня сложности.

F4 - выбор типа игры один игрок/команда.

F5 - установка устройств управления игроков.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

Ctrl-Q - выход из игры.

На клавиатуре используются следущие клавиши:

	Игрок 1	Игрок 2
Вверх	**стр. вверх**	**W**
Вниз	**стр. вниз**	**Z**
Влево	**стр. влево**	**A**
Вправо	**стр. вправо**	**S**
Сброс камня	**Ins**	левый **Ctrl**

Информация

Название: UGH!
Фирма: Blue Bute
Год: '1992
Размер архива: 129 Kb
Класс: Динамика
Видео: VGA
Управление: Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 286

ULTIMA V: WARRIORS OF DESTINY ("УЛЬТИМА 5: ВОИНЫ СУДЬБЫ")

На примере этой игры автор хотел бы дать основные понятия и принципы, необходимые начинающему игроку, входящему в увлекательный мир Ультимы. Войны Судьбы - далеко не самая новая и не самая выдающаяся игра этой серии, она не поддерживает VGA графику и звуковые карты и, строго говоря, устарела по сегодняшним стандартам. Но то, что вы прочтете в этом описании, поможет вам вникнуть в сюжетную линию, а также освоить правила игры всех дальнейших Ультим.

U

Все игры Ультимы относят к так называемым ролевым (см. RPG). В ней вы отождествляете себя с Аватаром (что-то вроде рыцаря со своеобразным кодексом чести), которого вызывают из нашего обыденного мира в сказочную страну Бриттания, во времена, когда ей грозит опасность. Аватар следует восьми добродетелям: Справедливость, Доблесть, Смирение, Сострадание, Честность, Духовность, Самопожертвование и Честь. Отклонение от этих добродетелей грозит множеством неприятностей и может сделать невозможным выполнение миссии, предначертанной ему судьбой.

Создание Аватара:

В начале игры Аватар должен получить характеристики, используемые в игре, такие, как Сила, Ловкость, Духовность и другие. Эти характеристики не являются зафиксированными и меняются в течение игры. Для того чтобы вычислить эти характеритстики, вам предлагается ответить на разные вопросы, в которых рассматриваются ситуации, не имеющие однозначного решения, например:

★ Рейтинг

Графика	★★
Интерес	★★★★★★
Звук	★★★
Оригинальность	★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★
Общий	★★★★★★

- во время боя вас оставили охранять палатку, и вдруг вы видите, что на вашего друга со спины нападает враг.

  а) Вы покинете боевой пост, чтобы помочь другу.

  б) Вы выполните приказ и останетесь на посту.

Таким образом, отвечая на вопросы, вы улучшаете одну из характеристик за счет другой.

Выбор компании:

Во время путешествий и опасных приключений к вам на помощь всегда придет друг. Ваша задача - правильно его выбрать. В начале игры к вам присоединятся двое ваших старых друзей Йоло и Шамино. По мере продвижения по игре к вам предложат присоединиться другие люди. При выборе компаньона обратите внимание на его (ее) характеристики, будет ли он полезен в бою, а также проследите за его разговором и поведением, возможно, он преследует темные цели.

Улучшение характеристик:

Как было сказано ранее, характеристики изменяются в течение игры. Ваш персонаж будет развиваться успешно, если он живет согласно восьми добродетелям. Не берите чужие вещи, не убивайте невинных людей, не нарушайте покой мертвых, иначе вы лишитесь уважения среди людей и не получите необходимого содействия и полезной информации. Никогда не лгите и не хвастайтесь. Чтобы улучшить Сострадание, подавайте монеты беднякам. Чтобы увеличить Карму, вам нужно выполнить миссию, полученную в часовне (Shrine Quests), а затем возвратиться в ту же часовню и пожертвовать золото.

Выпускайте пленников из городов Blackthorn и Yew.

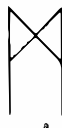
Ведение боя.

Необходимо заметить, что правила боя в последующих Ультимах очень сильно изменились. В данной игре вы контролируете каждый персонаж по отдельности, в то время как в последующих частях, начиная с седьмой, ваши компаньоны ведут бой автоматически, вы лишь выбираете формацию.

Каждый персонаж имеет какое-то оружие, в противном случае он дерется руками и владеет определенной боевой магией. Бой осуществляется пошагово и не зависит от времени. После того, как персонаж провел все свои атаки (их может быть две, если вы имеете оружие в обеих руках или в некоторых других случаях), далее право атаки передается другому персонажу или противнику. Каждая успешная атака отнимает определенное количество жизненных единиц в зависимости от применяемого оружия. Когда количество единиц равно нулю, боец погибает.

Язык рун.

Для ориентирования в стране Бриттания, а в дальнейших частях -и в других мирах вам понадобится знания языка рун. Каждая руна сопоставляется букве латинского алфавита, но также она означает и определенное понятие. Например:



Руна

Буква М соответствует понятию Mani

Жизнь (Здоровье)

Полный алфавит приведен ниже. Первая буква в названии руны соответствует букве латинского алфавита.

AN Negate Отменить	BET Small Малый	CORP Death Смерть	DES Down Вниз
EX Freedom Свобода	FLAM Flame Пламя	GRAV Energy Энергия	HUR Wind Ветер
IN Cause Причина	JUX Harm Вред	KAL Summon Призывать	LOR Light Свет
MANI Life Жизнь	NOX Poison Яд	ORT Magic Магия	POR Movement Движение
QUAS Illusion Иллюзия	REL Change Менять	SANCT Protection Защита	TYM Time Время
UUS Raise Поднимать	VAS Great Большой	WIS Knowledge Знание	YLEM Matter Причина



Далее приведены руны, не несущие понятий, но необходимые для транскрипций на латинский.

X Z ST H TH NG EA EE

Время и расстояние.

Большая часть игры проходит в путешествиях. Вся страна разбивается на клетки, поля. В зависимости от ваших характеристик, а также способа передвижения, вы перемещаетесь по карте с определенной скоростью. В соответствии со скоростью передвижения вычисляется и время. Важно понять, что игровое время не зависит от реального. Вы можете стоять на одном поле в течение часа, но игровое время не изменится.

Если вы заходите в города, деревни или подземные катакомбы, изменяется масштаб, т.е. вы проходите большее количество полей за то же время. Территория как бы укрупняется.

Магия.

Во время игры вам часто приходится пользоваться магическими способностями и предметами. Для восстановления жизненных сил, улучшения боевых качеств, избавления от заклятий и ядов вы можете приготовить магические напитки. Для этого вы должны узнать рецепт (из разговоров и книг), а также собрать магические реагенты (травы, коренья и т.д.). Также часто вам придется применять магические заклинания, которые состоят из сочетания рун и объединяют в себе несколько понятий. Например, заклинание "IN LOR", "Cause Light" позволяет "Вызывать Свет" вам зажигать магический свет в темных помещениях, а также ночью.

Сюжет игры.

Бриттания в опасности. Лорд Бритиш (Lord British), законный правитель Бриттании, исчез. Власть захватил тиран Блэксорн (Blackthorn). Но Блэксорн лишь пешка в руках более мощной силы тьмы, Лорды Тени - вот настоящая причина беды, постигшей некогда сильную и счастливую страну.

Вы были вызваны вашими друзьями для того, чтобы помочь найти Лорда и восстановить мир и спокойствие в Бриттании.

Советы к прохождению игры.

Ваша задача уничтожить всех трех Лордов Тени, найти и освободить Лорда Бриттании.

Для начала исследуйте территории, находящиеся рядом с замком Лорда Бриттании. Поговорите с людьми, узнайте обстановку. Для улучшения боевых характеристик ночью выходите на охоту на многочисленных монстров.

Далее вам предстоит путешествовать на более далекие расстояния, для этого вы можете использовать лошадей или найти магический ковер (наиболее удобный способ передвижения). Также вы можете перемещаться с помощью Лунных Ворот, появляющихся ночью. Для морских путешествий на другие острова вы можете купить корабль.

Избегайте встреч с Лордами Тьмы. Вы можете понять, что они присутствуют в том или ином городе, по звуковому предупреждению. Также люди в таких местах будут относится к вам враждебно. Возможно, вы сможете победить Лорда Тьмы в физическом бою, он исчезнет, но затем появится снова. Для того чтобы уничтожить Лорда Тьмы навсегда, вам надо знать его настоящее имя, иметь соответствующий Шард (Shard), и знать ритуал.

Когда вы почувствуете свою готовность противостоять сильным врагам и преодолевать

большие расстояния, начинайте исследовать Катакомбы (Dungeons) и спускайтесь в Подземный Мир (Underworld).

Для выполнения вашей миссии вам понадобятся многочисленные предметы. Некоторые вы сможете купить, но чаще вам придется либо заслужить признание хозяина вещи, либо добыть ее в катакомбах и замках.

Справочная информация.

Далее приведены данные, необходимые для прохождения игры. Пользуйтесь ими только в том случае, если вы застряли и не можете понять, что вам делать дальше. Прочтение нижеизложенного материала может существенно снизить интерес к игре!

Потенциальные компаньоны:

Местонахождение	Имя
Замок Лорда Бриттании	Saduj (не принимайте его!)
Brittain	Guenno
Bordermarch	Dupre and Sentri
Buccaneer's Den	Geoffrey
Empath Abbey	Julia and Toshi
Lycaeum	Mariah
New Magencia	Katrina
Serpent's Hold	Maxwell
Yew	Jana
Ararat	Captain John



Катакомбы:

Название	Координаты	Слово Власти
Covetous	BL JM	AVIDUS
Deceit	EJ PA	FALLAX
Destard	KI EI	INOPIA
Despise	ED FL	VILIS
Wrong	BE HO	MALUL
Hythloth	PA OP	IGNAVUS
Shame	GG DK	INFAMA
Doom	HA HA	VERAMOCOR

Подлинные имена Лордов Тени

Falsehood	FAULINEI
Cowardice	NOSFENTOR
Hatred	ASTAROTH

Местонахождение Шардов (в подземном мире)

Falsehood	FA MA
Cowardice	LA LI
Hatred	EB IC

Местонахождения факелов

Truth	LYCAEUM
Courage	SERPENT'S HOLD
Love	EMPATH ABBEY

Местонахождение предметов и объектов

Предмет, объект	**Местонахождение/Владелец/Координаты**
Spyglass	Farthing (Lord Segallion)
Badge	Windemere (Elistaria)
Jewelled Sword / Shield	Windemere (Thrud)
Magic Carpet	Палаты Лорда Бриттанского
Sin'Vraal's Hut	DA, MJ
Sandalwood Box	Палаты Лорда Бриттанского за секретной дверью, которая откр. после игры на клавесине
Talking Horse	Iola's barn (NA LA)
HMS Cape plans	East Brittany
Stonegate	EK JE
Blackthorn's Castle	Isle of Avatar, southern tip
Harp lessons	Greyhaven (Lord Kenneth)
Crown	Замок Лорда Бриттанского, верхний этаж
Sutek	Marshe Island в середине океана
Grapple	Empath Abbey (Lord Michael)
Sextant	Greyhaven (David)
Sceptre	Stonegate
Skull Keys	Serpent's Hold (Kristi), Minoc (можно найти в 17:00 под деревом на С-В)
Nightshade	JF CO (Только ночью)
Mandrake Root	DG LG (Только ночью)
Glass Sword	FA EA
Amulet	OE GD (Подземный мир)
Mystic Arms	OL NF (Подземный мир: из Hythloth в лаве)
Ararat	CJ CC (Подземный мир)

Пароли

Resistance	DAWN
Oppression	IMPERA

Часовни (Shrines)

Часовня	Координаты	Мантра (Mantra)
Honesty	EJ OJ	ahm
Compassion	FM IA	mu
Valor	OF CE	ra
Justice	AL EJ	beh
Sacrifice	CN MN	bah
Honor	MP FB	summ
Spirituality	BD KF	om
Humility	NI OH	lum

Эффекты напитков

Yellow	Лечение
Green	Отравление
Orange	Вызывает сон
White	Видение в темноте
Black	Невидимость
Blue	Пробуждение
Purple	Превращение в крысу
Red	Лечение отравления

Заклинания

In Xen Mani	Создает пищу
Rei Xen Bet	Превращает в крысу
An Ylem	Исчезать
Mani	Лечит
In Lor	Создает свет

Информация

Название: Ultima 5: Warriors of Destiny ("Ультима 5: Воины Судьбы")
Фирма: Origin
Год: 1988
Размер архива: 690 Kb
Класс: RPG
Видео: CGA, EGA
Управление: Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

ULTIMA 7 PART 2: SERPENT ISLE ("УЛЬТИМА 7 ЧАСТЬ 2: ОСТРОВ ЗМЕИ")

Остров Змеи - очередная игра из знаменитой ультимовской серии. В предыдущей части (Ultima 7: Black Gate) Аватар изгнал Хранителя (Guardian) из Бриттании и уничтожил Черные Ворота, но ставленник демона Бэтлин (Batlin) сбежал. Спустя восемь месяцев были найдены потерянные вещи Бэтлина, среди которых обнаружили волшебный свиток с предписаниями Хранителя проследовать на Остров Змеи, где Бэтлин получит дальнейший план действий по уничтожению Бриттании. Лорд Бриттанский решает послать Аватара на Остров Змеи, чтобы опередить Бэтлина, и, может быть, выяснить причины бедствий Бриттании.

Тех, кто первый раз столкнулся с игрой серии Ультима, автор просит ознакомиться с обзором 5-ой части, приведенном в этой же книге.

Как и в остальных играх фирмы Origin, в Ultima 7 II графика и звук выполнены великолепно. Синтезированная трехмерная заставка сопровождается дигитальной речью. Игровая графика и звук сделаны очень профессионально.

Игра отличается большим объемом (более 20 мегабайт) и соответственно налагает большие требования к жесткому диску. Рекомендуется иметь скоростной винчестер и установить драйвер Cache памяти.

Детализация игры поразительна. Почти все небольшие объекты в игре можно перемещать и использовать. Тарелки, шкуры зверей, лопаты, кости, иглы, перья - сотни объектов. Многие предметы можно использовать как оружие - например, лопаты и вилы. Детально воссоздана природа с многочисленными растениями, животными. Учтены смена дня и ночи, погоды и климата.

Игровой интерфейс очень похож на тот, который был использован в 7-ой Ультиме. Действия производятся мышью - левая клавиша соответствует рукам, правая - ногам.

Для перемещения персонажа на шаг нажимаете правую клавишу, для постоянного движения удерживаете (движение осуществляется с разной скоростью в зависимости от длины курсора в форме стрелки), быстро нажимаете 2 раза для перемещения в указанное место.

Нажатие левой клавиши получает информацию об объекте, двойное нажатие позволяет использовать предмет, открыть дверь, сундук и т.п., поговорить с кем-нибудь, получить информацию об Аватаре и компаньонах. Для перемещения предмета указываете на него, нажимаете левую клавишу и, удерживая ее, перемещаете предмет в нужное место.

Для быстроты вы можете использовать и клавиатуру.

C - позволяет быстро преключиться в боевой режим и обратно.

M - показывает карту.

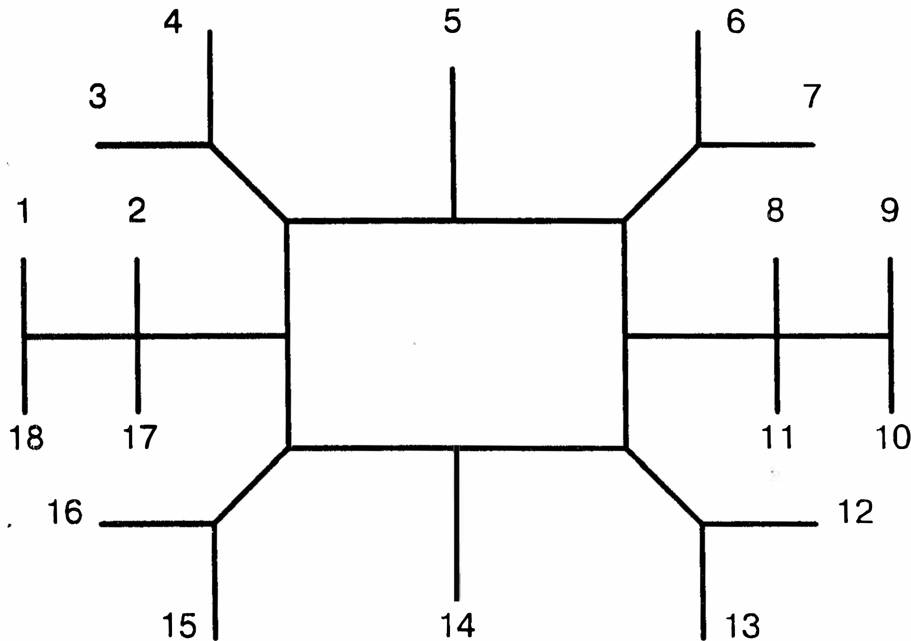
I - выдает инвентарь персонажей.

S статистика.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

Карта Змеиных Ворот:





1) Гостиница "Спящий Бык" (погреб). 2) Подземелье к востоку от Монитора. 3) Храм Эмоций. 4) Храм Хаоса. 5) Храм Баланса (на острове Восходящего Солнца). 6) Храм Порядка. 7) Храм Дисциплины. 8) Остров Монахов. 9) Остров Мертвых. 10) Северный Лес. 11) Фаун. 12) Храм Логики. 13) Храм Этики. 14) Монитор. 15) Храм Терпимости. 16) Храм Энтузиазма. 17) Лунная Тень. 18) Дом Эрстама.

Полное прохождение игры.

Нижеизложенный материал позволит вам пройти игру от начала до конца без особых проблем и трат времени.

Итак, ваш корабль выбросило на берегу Острова Змеи. Идите на Юг. Вскоре разразится телепортирующий шторм, и ваши спутники исчезнут. Идите дальше, и вы встретите монахиню. Поговорите с ней, она даст вам Часы Судьбы (Hourglass of Fate). С помощью этих часов вы сможете воскрешать ваших погибших товарищей. После сцены боя проследуйте далее на юг, затем на восток. Вы встретите Шамино, который присоединится к вам.

Также вы обнаружите, что ваши вещи потеряны, а вместо них ваши сумки наполнились странными объектами. Неподалеку лежит скелет зверя, которому, по-видимому, принадлежал череп, появившийся в вашей сумке.

Внимательно осмотрите скалы. В том месте, где растет красный цветок, - вход в секретную пещеру. За иллюзионной стеной еще одна комната, в которой стоит алтарь. Возьмите секстант, он пригодится, чтобы узнавать координаты.

Идите далее на Восток, и вы дойдете до ворот в город Монитор. Уговорите стражника впустить вас.

Сразу же идите в крематорий, который находится в северном направлении. По дороге вы встретите девочку, узнайте у нее о Тесте Рыцарей. Зайдите в здание крематория, там за занавеской находится вход в пещеру захоронений. Идите туда. Найдите Лорда Марстена и поговорите с ним. Попросите его разрешения на прохождение Теста. Он даст вам пароль (не нужно его записывать). После беседы к вам присоединится Дюпре.

Выходите из города через северные ворота. Идите по тропинке на северо-запад. Поговорите со смотрителем и передайте ему пароль. Зайдите в пещеру.

Идите на север, затем на восток. Бегите, чтобы уклонится от пламени. В южной комнате взломайте сундук и возьмите ключ.

В комнате с камнями возьмите ключ, соорудив лестницу из булыжников. Будьте осторожны, под некоторыми камнями прячутся змеи.

В комнате с сундуком не открывайте его, а осмотрите восточную стену. За илллюзионной стеной в комнате возьмите ключ.

Изучите лабиринт, найдите ритуальный коготь и прочтите свиток, лежащий рядом.

Убейте невидимого копьеносца, осмотрите его тело и возьмите записку. Пройдите через невидимую дверь между двумя факелами. Далее проследуйте в комнату, где хранится урна с прахом короля гоблинов. "Используйте" коготь на себя, и коснитесь окровавленным когтем урны. Появится зверь (волк), убейте его. Перетащите труп поближе к выходу. Там вас встретит смотритель и нападет на вас. Убейте его и прочтите записку. Пойдите в домик, возьмите свои вещи и присоединитесь к компаньонам. Вернитесь за шкурой и мясом зверя в пещеру. Далее идите обратно в Монитор.

Вам необходимо приготовиться к ритуалу посвящения в рыцари. Отдайте мех Целлие (Cellia), чтобы она сделала вам плащ, отдайте мясо Лючилле (Lucilla) для праздничного супа, сделайте татуировку у Лидии (Lydia). Через сутки заберите готовый плащ, затем зайдите к Лорду Марстену и доложите ему о готовности к обряду. Через час в зале для банкетов состоится ритуал посвящения. Ритуал будет прерван из-за ссоры и дурных новостей. Придет Харма (Harma) и скажет, что ее дочь пропала.

Вскоре обнаружится, что вы отравлены. Зайдите к Харме, поговорите с ней о ее дочери и о яде. Посмотрите в магический шар. Харма расскажет вам, как исцелить отравления, и объяснит причину. Татуировка была сделана отравленной иглой. Для исцеления вам нужны листья Варо. За ними идите в Фаун.

Фаун находится на северо-западе от Монитора. Выходите через северные ворота, идите по дороге, а затем по тропинке налево. Вы будете проходить мимо башни, захваченной гоблинами. Сразитесь с гоблинами и отвоюйте башню. После того, как все гоблины будут убиты, на посту появятся копьеносцы.

На подходе к городу вас встретит Раггс (Ruggs), он попросит доставить послание Дельфинии. Возьмите письмо и идите к ней. Возьмите у нее листья Варо и передайте письмо. По дороге назад в Монитор зайдите в поселок проповедников (идите вдоль берега на восток) и отдайте ответ Раггсу. После этого вы можете взять карту у Скотса (Scots).

В Мониторе идите к Харме, отдайте ей листья и она вылечит вас. Идите к Лидии, поговорите с ней, и ... убейте ее.

Найдите Йоло в тюрьме и поговорите с ним. Возьмите ключ у Лорда Марстена и освободите вашего друга.

Поговорите с Крайгом (Krayg) о том, что он видел в лесу. Идите в лес на северо-западе, в самом центре его вы найдете место сборов гоблинов (повсюду будет валяться мусор). Найдите бутылку Фаунского Эля (Fawnish Ale) и возьмите ее. Возвращайтесь в Монитор и встретьтесь с хозяином гостиницы Саймоном (Saimon). Расспросите его о бутылке и обвините в измене. После того, как он превратится в гоблина, убейте его. Перед смертью он даст вам ключ и расскажет о месте, где находится секретный вход в пещеру.

Дерево, в котором находится вход в пещеру, легко найти, если идти от Фауна на запад вдоль берега. По дороге на вас нападут гоблины. Входите в пещеру, дойдите до двери и откройте ее ключом Саймона. Далее двигайтесь на север, избегайте ядовитых полей и вспышек пламени. Исследуйте пещеру, идите в северном направлении. Найдите выход в горную долину. В центре леса, окруженного горами, находится поселение гоблинов. Обыщите дома гоблинов. В одном из них в бочке вы найдете амулет Приятелей (Fellowship Amulet) и кольцо невидимости. Наденьте кольцо и, пока оно действует, нападите на короля гоблинов (он находится в большом доме в центре деревни). Убейте его и возьмите ключ. Выпустите пленного копьеносца в другом доме (впрочем, ему не суждено долго жить). Вернитесь в пещеру и откройте закрытую комнату. Возьмите драгоценности и, что более важно, документ и свиток. Возвращайтесь в Монитор.

Передайте полученную информацию об изменниках командующим Волков и Медведей. Они прикажут арестовать Лорда Марстена и казначея. Поговорите с Лючиллой и возьмите ключ. Секретный вход в пещеру находится снизу от крематория за иллюзионной частью горы. Откройте запертую дверь полученным ключом, возьмите бочонок с взрывчаткой и письмо у мертвого копьеносца. Прочтите письмо и передайте его Харме.



Идите в Фаун. Поговорите с отцом Эллисанды (Allysand) и спросите его о кольце. После этого найдите Эллисанд (Allysand). Поговорите с ней о кольце, она даст вам волшебные перчатки. Согласитесь с ее предложением участвовать в заговоре. У Зулиса (Zulith) попросите аудиенции с Госпожой Елиндой (Lady Elinda). При встрече начальник стражи передаст вам ответ. После полудня направляйтесь в Тронный зал и поговорите с Госпожой Елиндой, она подарит Йоло бриллиантовое ожерелье. Простодушный Дюпре сболтнет немного лишнего, за что будет брошен в темницу.

Утром сразу отправляйтесь в храм на судебный процесс над вашим другом. Прослушайте всех обвинителей. После процесса найдите Эллисанд, она передаст вам ключ от секретных помещений в Храме Оракула. Когда стемнеет, отправляйтесь туда и откройте ключом дверь слева. Спуститесь по лестнице и вы найдете Дюпре. Откройте другую дверь с помощью переключателя и идите дальше. Поговорите с Волдином и УБЕЙТЕ его. Далее переключите центральный рычаг, а затем правый. Посоветуйте Оракулу говорить правду о настоящих предателях. На следующий день приходите на процесс и можете не вызывать защиту. Оракул скажет правду, Дюпре в знак примирения получит Кристальную Розу Любви и будет отпущен.

Идите в гостиницу "Спящий бык" (Sleeping Bull) (на Северо-Запад от Монитора), поговорите с Флиндо (Flindo) и спросите его о капитане Хоуке (Hawk). Затем поговорите с копьеносцами у башни Bulltower (находится чуть севернее), и спросите о выкупе. Жадные копьеносцы будут подымать выкуп. Вернитесь в гостиницу и поговорите с Селиной (Selina), она предложит вам отправится за сокровищами в заброшенный маяк. Во время разговора она предложит вам пойти без друзей - откажитесь. Дойдите до маяка (вдоль берега на запад). Он населен враждебными духами. Убивайте только тех из них, кто на вас нападает, постарайтесь быстро собрать сокровища и покинуть здание. На пути обратно на вас нападут вооруженные люди, убейте и обыщите их.

На востоке от маяка находится полуразрушенный дом. Зайдите в него и поговорите с Хиеропантом Хаоса (Hierophant of Chaos) (что интересно Hierophant - не что иное как Слон (амофон слова Elephant)). Расспросите его и в конце беседы возьмите свиток. Возвращайтесь в башню и заплатите выкуп. Выпустите капитана Хоука из камеры в подвале.

Вернитесь в гостиницу и спуститесь в винный погреб. Откройте секретную дверь на северной стене. Переключите рычаг и возьмите ключ. Возвращайтесь в основную комнату и идите через раздвижную дверь на юге. Прочтите свиток, лежащий среди останков. Пройдите в большую комнату на северо-западе. У северной стены лежит невидимый сундук, откройте его и возьмите карту и ключ. Ключ открывает дверь рядом, позволяя пройти к большому рычагу. Этот рычаг позволяет телепортироваться в любую комнату в гостинице. Теперь идите на восток (обратно по коридору). Найдите участок стены, на которой рядом расположены два факела. Пройдите сквозь иллюзию стены, и дальше на север. Входите в телепортер рядом с Воротами Змеи.

Встретьтесь с Капитаном Хоуком в гостинице и попросите его перевезти вас в город Лунная Тень (Moonshade). Идите к причалу и займите свои места на корабле.

Лунная Тень.

Вы прорвались сквозь шторм на остров магов. Корабль выбросило на берег.

На юго-востоке находится болото, на котором вам необходимо найти "кровавый" мох (bloodmoss).

Идите на северо-запад и через ворота в город. В гостинице встретьтесь с Флиндо (Flindo) и расспросите его о связях с важными людьми города. После беседы вас найдет слуга и даст вам магический свиток, посредством которого вы поговорите с Ротолунчией (Rotoluncia). Поговорите об этом с Флиндо, и через некоторое время вас телепортируют в столовую. После того, как войдет Потос (Pothos), поговорите с Бучиа (Bucia) о нем. Позже найдите Потоса в аптеке. Спросите его о секрете, отайте ему мох, который вы нашли на болоте. Потос расскажет вам, как попасть к Сумасшедшему Колдуну.

Один из ваших компаньонов исчезнет. Поговорите с Фильберчио (Filbercio). Он подскажет вам обыскать дом Ротолунчии. Убейте прислугу в доме и возьмите змеиный зуб. Вернитесь к Фильберчио и расскажите о том, что вы нашли в доме. Он даст вам ключ к лодке и направит вас в дом посреди озера.

Идите в дом и поднимитесь наверх. Возьмите ключ из шкафчика. Спуститесь по лестнице и откройте дверь. Убейте Ротолунчию и ее гремлинов. Освободите пленного друга.

Идите в дом Коламны (Columna). Возьмите ключ из сундука и откройте дверь. Чтобы избежать смерти, быстро включите инвентарь (клавиша **I**). Возьмите ключ. Откройте секретную дверь в северной стене. Обойдите дом. Откройте спрятанный за деревом сундук. Возьмите Код Красоты (Comb of Beauty).

Поговорите с Потосом. Идите на Северо-Восток, обойдите гору Свободы к причалу. Позвоните в колокольчик и садитесь на черепаху. Поговорите с Эрстамом (Erstam) и Вазелем (Vasel). Вас телепортируют в пещеру. Найдите выход из пещеры и входите в другую. Найдите и нажмите переключатель. Появится Феникс. Поговорите с ним и возьмите яйцо феникса. Найдите телепортер обратно в дом Эрстама.

Соберите части тела и поместите их в машину. Также положите яйцо феникса. Появится Бойдон (Boydon). В награду Эрстам даст вам ключ к складу и зуб. Возьмите челюсть, вернитесь к Эрстаму, и он даст вам еще два зуба. Теперь их у вас должно быть четыре. Поместите их в челюсти. Покиньте дом через змеиные ворота на складе Эрстама. (двойным нажатием клавиши мыши на них).

Поговорите с Федабиблио (Fedabiblio). Попросите у него книгу заклинаний. Он захочет корень мандрагоры в обмен на нее. Идите на остров монахов (Monk Isle) через змеиные ворота. Корень можно найти в болоте на севере острова. Возвращайтесь в Лунную Тень и возьмите книгу заклинаний. В нее перенесите заклинания со свитков.

Идите к Фригидацци (Frigidazzi) и спросите ее о заклинаниях. Ключ в ее холодную комнату под вазой. Она попросит вас прийти после полуночи. Отпустите ваших компаньонов и придите к ней в назначенное время. После обряда вы попадете в подземелье. Убейте прислугу и возьмите ключ. Пройдите через иллюзионную стену на севере. Возьмите факел. Исследуйте лабиринт, постарайтесь найти иллюзионные стены. Вы должны выйти к телепортатору за закрытой дверью. Откройте ее с помощью отмычек и телепортируйтесь. Далее найдите другой телепортатор.



Вы должны встретить Стефано (Stefano). Позвольте ему пойти с вами. Направьтесь на северо-восток. Возьмите ключ и мешок со стола. После того, как вы получите черный меч обратно, не выпускайте демона. Идите на север и снова телепортируйтесь. Откройте дверь на западе с помощью ключа, который вы недавно подобрали. Убейте монстра. Возьмите ключ из комнаты. Отоприте дверь на востоке.

Опустите переключатели, телепортируйтесь. Идите на север и возьмите свитки. Возвращайтесь на юг. Опустите мост. Идите на восток и убейте старика. Идите на север в комнату с переключателями. Здесь 8 переключателей, пронумерованных сверху вниз, слева направо. Опустите 1,2,4,5,7. Идите в комнату с женщиной. Теперь в комнату с Кошмаром. Возьмите морковку у девочки и положите ее на тарелку рядом с кроликом. Возьмите цветок и положите его рядом с лесником. Теперь опустите переключатель 8. Идите в телепортатор. Опустите мерцающий переключатель и попытайтесь отойти. Опустите левый нижний переключатель. Направляйтесь на юг.

Походите вокруг огня, пока он не погаснет, затем входите в него. Идите на север и найдите иллюзионную стену, пройдите сквозь нее. Составьте ящики так, чтобы вам можно было достать колокол. Вам не хватит одного, положите камень на верхний ящик. Теперь идите в западный телепортатор. Поговорите с прислугой, и убейте его (опять!?). Идите на юг. Поговорите с демоническим мечом и выпустите его, когда Ларсондо нападет на вас. Идите на юг и телепортируйтесь на выход.

Соберите вашу команду. Дюпре в таверне. Йоло в доме Густачио (Gustachio). Шамино

в лесу на западе от города. Он передаст вам змеиные серьги и новое заклинание.

Идите в дом Густачио и поговорите о его экспериментах. Поместите энергетическую сферу на стол, в зоне тестирования. Прикрутите ее, установите переключатели (как вас просил Густачио). Расскажите ему о результатах. Расспросите Федабиблио, посмотрите в кристальный шар и поговорите с ним снова. Скажите Густачио, что Эль (Ale) - это Эдрин (Edrin). Он даст вам клетку и новую сферу.

Поймайте Эля в клетку и возвращайтесь на платформу. Положите сферу на алтарь, положите клетку так, чтобы в нее могла попасть молния, и вызовите молнию. Восстановите Эдрина и возвращайтесь к Густачио. Теперь он бесплатно обучит вас всем заклинаниям, которыми владеет и, кроме этого, подарит Зеркало Правды.

Спросите Капитана Хоука об отправлении. Он отошлет вас к Джулии (Julia) за ключом от Горнила (Furnace). Идите и попросите у нее ключ (вы получите его, если вы знаете заклинание холода). Найдите вход в Горнило. Исследуйте подземелье и уговорите Гаргойла опустить мост.

Нажмите кнопку на стене и проследуйте на юго-восток через город. В библиотеке в северной комнате возьмите ключ у скелета, спуститесь по лестнице на северо-восток, возьмите свитки, идите наверх и возьмите книги (две из них лежат под мусором). Возьмите ключ огня у скелета на северо-западе.

Зайдите в арену с восточной стороны. Убейте прислужников. Идите вокруг арены, пока не откроются северо-восточные ворота. Возьмите ключ и откройте дверь на востоке от арены. Проследуйте на юго-восток и обыщите скелеты. У одного из них вы найдете ключ льда и змеиный зуб. Магически откройте дверь на севере.

Наведите курсор на красную колонну и нажмите левую клавишу два раза. Нажмите кнопку, которую попросит девушка. Откажитесь идти вместе с Йоло через ворота. Убейте червей. Когда вы вернетесь, Гаргойл даст вам змеиное кольцо. Идите на север и положите ключи льда и огня на алтарь. Получите ключ черного камня. Откройте дверь наверху, которая ведет к змеиным воротам.

Изучите Горнила. Возьмите полезные предметы. Когда вы соберетесь выходить, скажите об этом Гаргойле. Идите в место, в котором вы в первый раз с ней встретились, и далее на запад (пока не выходите через змеиные ворота). В зоне троллей змеиный посох. Убейте всех троллей рядом и у одного из них возьмите ключ.

Теперь вы готовы идти в болота. Вы попадете в царство снов. Осмотрите местность, поговорите с Лордом Бриттанским. Найдите Сирануш (Siranush). Найдите главный замок и используйте Розу Любви, Зеркало Правды и Шлем Мужества в соответствующих зонах. Убейте Рабиндринаса (Rabindrinath). Возращайтесь к Сирануш с кристаллом снов. Она подарит вам змеиное ожерелье и снимет сонное заклятие с болота. Чтобы выбраться из болота, на развилках идите соответственно в следующих направлениях - ВВСВВВСССЗСС. Обойдите вокруг здания и на север к выходу из болота.

Идите в лагерь золотоискателей. У входа поговорите с дамой, и согласитесь помочь ей. Найдите растение Спаситель Короля (King's Savior) и используйте его со стрелами. Используя эти стрелы, вы сможете выполнить поручение госпожи. У убитого вами человека возьмите орб и отдайте его Моргриму (Morghrim). Взамен он подарит вам свисток Хищника Доскара (Hound of Doskar). Используйте свисток и покажите

хищнику меч Кантры. Теперь вы сможете найти секретный вход в замок Шамино. После того, как вы войдете в замок, пройдите через секретную дверь в восточной комнате и опустите все рычаги в крайней северо-восточной комнате. Возьмите полезные вещи и направляйтесь в центральное здание. Убейте охранников Бэтлина, он сбежит. Наверху вы найдете тело Кантры, появится монах и заберет тело девочки на остров для воскрешения. Возьмите медальон Бэтлина, чтобы выследить его.

Для путешествия в горы вам необходимо снарядить компанию, купив всем меховые шапки, плащи и сапоги. Возвращайтесь в Монитор через ворота в Северном Лесу и купите все это у Целлии. Также захватите пару бочек с порохом в секретной пещере.

Вторую половину игры автор предлагает вам пройти самостоятельно. Желаем удачи!

Информация

Название: Ultima VII Part II: Serpent Isle ("Ультима 7 Часть 2: Змеиный Остров")
Фирма: Origin
Год: 1992
Размер архива: 9.5 Mb
Класс: Ролевая Приключения
Видео: VGA
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 386



ULTIMATE DOMAIN ("МАКСИМАЛЬНОЕ ВЛАДЕНИЕ")

Название этой игры точно отражает ее смысл. Вы являетесь руководителем группы людей, живущей на маленьком участке большой страны. Для освоения этой страны вы должны строить и жилые дома для новых поселенцев, и хозяйственные постройки, такие, как склад, магазин, таверна, мастерская или казарма. Все бы было хорошо, но вы не одиноки, в этой стране существуют два могущественных противника, ими могут играть и компьютеры и ваши друзья и знакомые, в последнем случае игра приобретает дополнительный интерес. Освоив свой участок, вы несомненно попытаетесь захватить новые, сначала это пройдет нормально, но по мере вашего расширения конфликты неизбежны, и тогда начинается война. Вести войну можно с помощью простых солдат и лучников, а по мере развития науки и смертоносными пушками. Но все решается не только в сражениях - и ведение хозяйства, и правильное распределение ресурсов играет огромную роль, это потребует от вас хороших экономических знаний. Победителем станет тот, кто лучше будет подготовлен к войне и сможет повергнуть всех противников в прах.

НАЧАЛО ИГРЫ

При запуске программы появляется начальное меню, оно состоит из нескольких позиций и вариантов ответа под ними. Как выбрать, что нужно? Напротив каждого ответа имеется квадрат, если он заполнен серым цветом, значит, выбран этот вариант, если - нет другой. Чтобы выбрать то, что нужно, надо подвести курсор к квадрату напротив вашего варианта ответа и нажать левую кнопку мыши, квадрат заполнится серым, и ваш вариант выбран.

Расскажем подробнее о каждой позиции:

NUMBERS OF PLAYER, КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ и варианты ответа 1,2,3. Эта цифра показывает не общее количество игроков, а количество игроков-людей.

ADDITIONAL ATMOSPHERE, ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТМОСФЕРА варианты ответа YES, ДА и NO, НЕТ. Ответив отрицательно, вы имеете нормальную погоду в течении сезонов, выбрав ДА, вы получаете дополнительные "радости" типа грозы с молниями, которые поджигают постройки, или зимней стужи.

CREATION OF THE WORLD, СОЗДАНИЕ СТРАНЫ, варианты ответа 1,2,3,4,5. К сожалению в этой игре отсутствует создание случайных карт, но для любителей разнообразия существует пять вариантов страны, которые отличаются рельефом, соотношением суши и воды и тому подобное. Например, 2 и 5 уровень являются практически островными мирами, в других суша превалирует. Выберите себе то, что вам больше нравится.

GAME LEVEL, УРОВЕНЬ ИГРЫ, варианты ответа BEGIN, ПРОСТОЙ, NORMAL, НОРМАЛЬНЫЙ, ADVANCED, СЛОЖНЫЙ. Эта позиция отражает уровень игры

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

компьютера и ваш начальный капитал 15000 в BEGIN, 10000 в NORMAL и 5000 в ADVANCED.

NEW GAME, НОВАЯ ИГРА. Эта позиция не имеет ответов, она служит для начала игры, для этого надо нажать на нее курсором. После этого у вас спросят имя или имена игроков-людей, вопрос будет выглядеть: ENTER YOUR NAME PLAYER N...

ИГРОК НОМЕР ТАКОЙ-ТО, ВВЕДИТЕ СВОЕ ИМЯ, оно вводится с клавиатуры, и ввод заканчивается нажатием **Enter**.

Когда все имена введены, после небольшой паузы появляется рабочий экран с таблицей цветов, на этой таблице показан цвет каждого игрока. Всего цветов, как и игроков, три, это желтый, белый и синий. После нажатия курсора можно приступать к игре...

РАБОЧИЙ ЭКРАН

Рабочий экран является основным в этой игре, все ваши действия будут совершаться на нем. Но на первый взгляд он кажется большим и непонятным, поэтому разделим его на несколько функциональных частей:

- в середине экрана УЧАСТОК КАРТЫ.
- в левом верхнем угле КАРТА СТРАНЫ.
- в центре левой границы экрана КНОПКА ОКОНЧАНИЯ ХОДА.
- у левой нижней границы УЧАСТКА КАРТЫ пять кнопок: ЗАПИСИ/ ВОССТАНОВЛЕНИЯ, ГЛОБУС, СТАТИСТИКА, СТРОИТЕЛЬСТВО и ВОССТАНОВЛЕНИЯ ЗЕМЛИ.
- у правой нижней границы УЧАСТКА КАРТЫ еще пять кнопок: СРАЖЕНИЯ, СОЛДАТ, ПОВОЗКИ, ПУШКИ и КОРАБЛИ.

Расскажем о каждой части и кнопке отдельно...



УЧАСТОК КАРТЫ

Эта часть служит для трехмерного изображения местности, на которой разворачиваются те или иные события, на нем можно видеть и ровную местность, и холмы и водоемы. Также на этом участке отображаются все ваши и чужие постройки, мирные жители и военные соединения. При перемещении курсора к какому-нибудь краю экрана изображение УЧАСТКА КАРТЫ будет меняться, так как он будет двигаться по КАРТЕ СТРАНЫ. Таким образом, лучше всего осматривать близлежащие владения. Важной частью УЧАСТКА КАРТЫ является ЗНАК КОЛИЧЕСТВА ДЕНЕГ, он находится в верхнем углу УЧАСТКА КАРТЫ и представляет собой прямоугольник с цифрой, отображающей наличие денег. Первоначальное значение зависит от выбранного вами уровня и меняется с течением игры в зависимости от ваших расходов и доходов. Кроме того, на этом участке находится ОКНО ВЫБОРА СТРОИТЕЛЬСТВА, оно находится на правой верхней границе УЧАСТКА КАРТЫ и имеет вид того здания, которое вы планируете построить, и выбрали в меню, представляемом КНОПКОЙ СТРОИТЕЛЬСТВА.

КАРТА СТРАНЫ

Эта карта находится выше и левее УЧАСТКА КАРТЫ и служит для общего просмотра всей площади страны. Текущий УЧАСТОК КАРТЫ изображен на ней крестиком. Нажимая курсором на любое место этой карты, вы в УЧАСТКЕ КАРТЫ получите

реальное изображение выбранного района, и крестик на КАРТЕ СТРАНЫ изменит свое положение. Чуть ниже КАРТЫ СТРАНЫ находится кнопка деления на секторы. При ее нажатии курсором КАРТА СТРАНЫ делится белыми линиями на участки, всего их 64: 8 по горизонтали и 8 по вертикали. При работе этой кнопки перемещение по карте происходит строго по условным участкам, при выключенной, что осуществляется тоже нажатием курсора, перемещение более свободно, и на УЧАСТКЕ КАРТЫ можно увидеть границы условных участков.

КНОПКА ОКОНЧАНИЯ ХОДА

Эта кнопка находится в левом углу рабочего экрана и представляет собой столбик с кнопкой наверху. Время в этой игре проходит реально, окончание хода происходит не после некоторого количества действий, а после определенного времени. Определить это время можно по уже упоминавшемуся столбику, по мере течения времени он заполняется снизу вверх белыми делениями, когда они достигнут максимума, ход окончен. Сама кнопка нужна для ускорения окончания хода, то есть если вы все сделали, а время еще осталось, нажмите эту кнопку, и ход окончен, так как если бы время истекло, как обычно. После окончания и вашего хода, и ходов противников появляется надпись SORRY... YOUR TURN OVER. IT'S YOU TURN..., ИЗВИНИТЕ, ТАКОЙ-ТО ВАШ ХОД ЗАКОНЧЕН. ВАША ОЧЕРЕДЬ ТОТ-ТО. Чтобы эта надпись поскорее исчезла, необходимо нажать правую кнопку мыши. Кстати, каждому ходу соответствует какое-либо время года: весна, лето, осень или зима..

КНОПКА ЗАПИСИ/ВОССТАНОВЛЕНИЯ

Имеет вид синей трехдюймовой дискеты, при ее нажатии появляется экран с тремя кнопками SAVE, ЗАПИСЬ, LOAD, ВОССТАНОВЛЕНИЕ и CANCEL, ПРЕРВАТЬ. При нажатии и SAVE и LOAD появляется меню из шести позиций, отведенных под записанные игры. В обоих случаях нужно курсором нажать на требуемую позицию только в случае LOAD, произойдет восстановление этой игры, а в случае SAVE в выбранной позиции появится мигающий курсор, и вы можете ввести имя для записываемой игры, окончив ввод клавишей **Enter**, вы запишите свою игру. После ЗАПИСИ/ВОССТАНОВЛЕНИЯ снова появляется рабочий экран. Нажатие кнопки CANCEL прерывает операцию записи/восстановления и также возвращает вас в рабочий экран.

КНОПКА ГЛОБУС

Как видно из названия, эта кнопка имеет вид глобуса. При ее нажатии КАРТА СТРАНЫ переносится на УЧАСТОК КАРТЫ, то есть мы имеем более крупную карту, чем КАРТА СТРАНЫ. Карта ГЛОБУСА также имеет 64 клетки и размер 8X8. При движении курсора по этой карте он принимает вид квадрата, обозначающего участок, и при нажатии левой кнопки мыши в УЧАСТКЕ КАРТЫ появляется выбранный сектор. Следует отметить, что карта ГЛОБУСА более понятна, наглядна и проста в управлении, чем КАРТА СТРАНЫ, кроме того, она имеет дополнительные обозначения, это башня с флагом того или иного цвета. С помощью этой башни, обозначается сектор, принадлежащий конкурирующим игрокам, ориентируясь по цвету, заданному в начале игры, легко определить, кто где.

КНОПКА СТАТИСТИКА

Эта кнопка имеет вид трех разноцветных столбов и служит для получения статистических данных о вашей колонии. При ее нажатии появляется экран,

содержащий поле с 64 участками, на котором зеленым цветом заполнен участок, статистику которого вы смотрите, и рядом прозрачных столбов, заполненных тремя цветами. Если в столбе только красный цвет, данное количество недостаточно, если, кроме красного, есть желтый, среднее количество, если есть и красный, и желтый, и зеленый, все нормально, данное количество удовлетворительно. Эти столбы имеют следующие названия:

ПОЛЕЗНЫЕ ИСКОПАЕМЫЕ И ПРОДОВОЛЬСТВИЕ:

WATER - ВОДА.

WOOD - ДРЕВЕСИНА.

METAL - МЕТАЛЛЫ.

STONE - КАМНИ.

FERTHILITY - УДОБРЕНИЯ.

FOOD - ЕДА.

VEGETATION - РАСТИТЕЛЬНАЯ ПИЩА.

WATER TABLE - ПИТЬЕВАЯ ВОДА.

ХАРАКТЕРИСТИКИ КОЛОНИИ:

POPULATION - КОЛИЧЕСТВО НАСЕЛЕНИЯ.

MORALE - МОРАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ НАРОДА.

MILITARY - ЧИСЛЕННОСТЬ АРМИИ.

К этому списку также относится **DISEASE**, КОЛИЧЕСТВО БОЛЬНЫХ КОЛОНИСТОВ, но в отличии от всех вышеописанных позиций, чем меньше этот столбик, тем лучше.



Эту часть статистического экрана можно назвать показательной, но, кроме этой части, существует еще и численная часть. Она вызывается нажатием желтого треугольника в левой верхней части экрана, появляется таблица с численными значениями вышеописанных позиций, кроме того, на этом экране можно увидеть динамику изменений по сравнению с предыдущим сезоном с помощью цветных стрелок: красная стрелка вниз - количество уменьшилось, синяя вправо - количество осталось прежним и зеленая стрелка вверх - количество увеличилось по сравнению с предыдущим сезоном.

Помимо описанных позиций, в численной части есть еще несколько строчек:

SPECIALITY, СПЕЦИАЛЬНОСТЬ - показывает, чем занимаются в данный момент ваши СПЕЦИАЛИСТЫ, SPECIALIST. (см. главу НАСЕЛЕНИЕ КОЛОНИИ И ПРОФЕССИИ). Это может быть PEARL, ЖЕМЧУГ или FRUIT, ФРУКТЫ или EARTHEN WARE, ГЛИНЯНАЯ ПОСУДА или FABRIC, ТКАНИ.

EPIDEMIC - Наличие или отстутвие эпидемий. NONE - отсутствие.

WAREHOUSE XX/YY - заполненность складов, YY - максимальная вместимость, XX - текущая заполненность. Если XX больше чем YY, пора строить новые СКЛАДЫ, WAREHOUSE.

STOCK OF WATER N SEASON(S) - запас воды на N сезонов, то есть на сколько ходов/сезонов хватит водных ресурсов.

STOCK OF FOOD N SEASONS(S) - запас еды на N сезонов.

КНОПКА СТРОИТЕЛЬСТВА

Имеет вид наковальни с молотом и служит для выбора объекта строительства. При ее нажатии появляется окно, где под рубрикой **BUILD**, СТРОИТЕЛЬСТВО находятся следующие названия:

BARRACS - ВОЕННЫЕ КАЗАРМЫ.

DRILL - БУРИЛЬНАЯ УСТАНОВКА.

TEMPLE - РЕЛИГИОЗНЫЙ ХРАМ.

WORKSHOP - МАСТЕРСКИЕ.

TAVERN - ТАВЕРНА.

SHOP - МАГАЗИН.

WAREHOUSE - СКЛАД.

STONE WALL - КАМЕННАЯ СТЕНА.

PORTICULLIS - ГОРОДСКИЕ ВОРОТА.

WELL - КОЛОДЕЦ.

ROAD - КАМЕННАЯ ДОРОГА.

FIELD - СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННОЕ ПОЛЕ.

Цифра напротив каждого из этих наименований обозначает стоимость данного строительства.

При совмещении курсора с позицией нужного вам объекта появляется таблица материалов, необходимых для строительства. Это WOOD, ДРЕВЕСИНА, METAL, МЕТАЛЛЫ и STONE, КАМНИ. Напротив каждого из материалов находится две цифры, первая под названием CONSUMPTION, РАСХОД, показывает требуемое количество материала, а другая под названием AVAIL, НАЛИЧИЕ, показывает имеющееся количество материала на складе. Для начала строительства совершенно необходимо, чтобы все три цифры в графе AVAIL превышали значение цифр в графе CONSUMPTION.

После выбора нужного объекта строительства и нажатия на него курсором, вне зависимости от наличия материалов, в ОКНЕ ВЫБОРА СТРОИТЕЛЬСТВА на УЧАСТКЕ КАРТЫ появляется схематическое трехмерное изображение выбранного объекта. Подробнее о том, как и что строить, в главе СТРОИТЕЛЬСТВО И ЕГО ПРИМЕНЕНИЕ.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗЕМЛИ

Эта кнопка имеет вид бомбы с черепом и костями, но ее назначение гораздо более мирное, она служит для восстановления первоначального вида земли. При ее нажатии в ОКНЕ ВЫБОРА СТРОИТЕЛЬСТВА на УЧАСТКЕ КАРТЫ появляется квадрат, заполненный травой, после этого, нажимая курсором на поврежденные участки поверхности, можно их восстановить. К повреждениям относятся как место удара молнии или взрыва ядра из пушки, так и ваши сельскохозяйственные поля, дороги, колодцы. Капитальные строения с помощью этой кнопки не сносятся.

КНОПКИ СОЛДАТ, ПУШЕК, ПОВОЗОК И КОРАБЛЕЙ

Имеют вид вышеназванных объектов и служат для переключения и центровки данных воинских соединений.

НАСЕЛЕНИЕ КОЛОНИИ И ПРОФЕССИИ

На первый взгляд, на УЧАСТКЕ КАРТЫ нет признаков населения. Чтобы его найти, надо обнаружить на участке развевающийся коричневый флаг. Когда вы его найдете, твердо запомните его расположение, при совмещении курсора и этого флага и нажатии левой кнопки мыши появляется экран населения и профессий, их всего восемь:

SETTLER ПЕРВОПРОХОДЦЫ.

FARMER - ФЕРМЕРЫ. Стрелка от этой позиции ведет к названию FIELD с цифрой, обозначающей количество сельскохозяйственных полей.

ARCHITECH - АРХИТЕКТОРЫ.

INVENTOR - ИЗОБРЕТАТЕЛИ.

BLACKSMITH - КУЗНЕЦЫ.

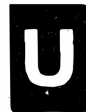
CARPENTER - ПЛОТНИКИ. Стрелка от этой профессии идет к названию TRUNK, с цифрой, показывающей количество обработанных стволов.

WOODSMAN - ДРОВОСЕКИ. Стрелка от них идет к TREE, цифра обозначает количество срубленных деревьев.

SPECIALIST - СПЕЦИАЛИСТЫ.

Все професии не видны сразу, и для просмотра нужно совмещать курсор с правой или левой границей экрана, картинка сдвинется, и вы сможете увидеть то, что вам надо.

Под каждой профессией находится прямоугольник из 12 квадратов: 2 по горизонтали и 6 по вертикали. Пустые квадраты - это возможные вакансии. Заполненные квадраты - это существующие люди, назовем их квадратом человека. В начале игры дается четыре квадрата человека, и они находятся в разделе SETTLER.



Чтобы дать человеку другую профессию, нужно совместить курсор с квадратом человека, нажать левую кнопку мыши и держать ее. После этого курсор приобретает вид квадрата человека, и, переведя его в нужную область професии, отпустите кнопку, человек приобретет новую профессию. Если вы не попали, он вернется в первоначальное положение.

Кроме того, на этом экране можно получить следующую справочную информацию:

Название сезона года, находится в нижней части экрана и имеет четыре значения: SPRING - ВЕСНА, SUMMER - ЛЕТО, AUTUMN - ОСЕНЬ и WINTER - ЗИМА, впрочем, сезон можно определить и по картинке на УЧАСТКЕ КАРТЫ.

Когда вы меняете профессию человека и совмещаете с ним курсор, появляется надпись MORALE с цифрой, обозначающей моральное состояние данного человека. Кстати, у архитектров, кроме морального состояния, можно посмотреть и то, что они в данный момент строят, название объекта идет после слова BUILDING, СТРОИТСЯ.

Когда вы дали человеку какую-либо профессию, если он занимается этим, квадрат имеет какой-либо вид, если нет, то на квадрате горит надпись ZZZ, это значит, что человек не работает. Если же квадрат человека закрашен белым цветом - дело плохо, данный человек болен.

НАЧАЛО ОСВОЕНИЯ УЧАСТКА

Как уже говорилось выше, в начале игры вы имеете четырех человек. Как правильно их распределить? Очень важно в начале игры обеспечить рост населения колонии, для этого у вас должны быть свободные архитекторы. Когда кто-нибудь из ваших колонистов получит эту профессию, он из сезона в сезон будет строить новые дома, и соответственно в них будут появляться новые колонисты, чем больше будет архитекторов, тем лучше для вашей колонии.

Но, как и в настоящей жизни, народ должен есть и пить. Для получения еды вы должны создать несколько сельскохозяйственных полей и дать профессию фермера нескольким своим фермерам. Для создания поля вы должны нажать КНОПКУ СТРОИТЕЛЬСТВО, выбрать позицию FIELD и нажать на нее курсором. Поле не требует строительных материалов, оно имеет только денежную стоимость. В ОКНЕ СТРОИТЕЛЬСТВА появится коричневый квадрат, он изображает нужное нам поле. После этого переведите курсор на УЧАСТОК КАРТЫ, курсор приобретет вид четырех белых точек, образующих квадрат. Выберите ровное место и нажмите на него этим курсором - в выбранном месте появится сельскохозяйственное поле. Если появилась надпись YOU DO NOT OWN THE PIECE OF LAND, ВЫ НЕ ВЛАДЕЕТЕ ЭТИМ УЧАСТКОМ ЗЕМЛИ, значит, поищите поле поближе к своему флагу. Избавится от этой надписи быстрее всего нажатием правой кнопки мыши. Создав поле и несколько фермеров, на УЧАСТКЕ КАРТЫ вы будете видеть работающих фермеров на своих полях. Вы будете получать пищу каждый сезон, кроме зимы.

Колодец строится так же, как и поле, в меню КНОПКИ СТРОИТЕЛЬСТВА выберите позицию WELL, и поставьте колодец там, где вам нужно. При попадании на еще неосвоенный участок надпись будет такой же, как и для поля. Построив колодец, вы будете получать определенное количество воды каждый сезон.

О текущем количестве еды и воды, а также о количестве сезонов, на которое их хватит, можно посмотреть, используя КНОПКУ СТАТИСТИКИ. Обеспечив жизнеспособность колонии, можно заняться строительством.

СТРОИТЕЛЬСТВО И ЕГО ПРИМЕНЕНИЕ

Строительство осуществляется довольно просто: вы должны нажать КНОПКУ СТРОИТИЕЛЬСТВО и выбрать из предоставленного меню нужную вам постройку. После нажатия курсором она появляется в ОКНЕ ВЫБОРА СТРОИТЕЛЬСТВА. Перенеся курсор на УЧАСТОК КАРТЫ, где он приобретает вид четырех белых точек, и нажав на ровную местность, вы начинаете строительство. Но почему это может не произойти? Вот три основных причины:

- появляется надпись YOU DON'T HAVE RAW MATERIALS, ВЫ НЕ ИМЕЕТЕ ДОСТАТОЧНО СТРОИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ. Посмотрите количество имеющихся материалов под рубрикой AVAIL. Когда кончатся ваши первичные запасы, вы можете их пополнить нижеследующими способами...

Камни и металлы активно добываются при постройке БУРИЛЬНОЙ УСТАНОВКИ, DRILL. С ДРЕВЕСИНОЙ, WOOD сложнее, для начала требуется дать одному или нескольким людям профессию ДРОВОСЕКА, WOODSMAN, они будут рубить и складировать деревья, что найдет цифровое отражение в позиции TREE. Но срубленные деревья - это еще не ДРЕВЕСИНА. Чтобы ее получить из деревьев, необходимо дать профессию ПЛОТНИКА, CARPENTER, еще кому нибудь из ваших людей, только тогда ДРЕВЕСИНА,

WOOD будет появляться на ваших складах.

КОГДА ВЫ НАЧНЕТЕ ИНТЕНСИВНО ДОБЫВАТЬ СТРОИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕ ЗАБЫВАЙТЕ СТРОИТЬ СКЛАДЫ, WAREHOUSE, ДЛЯ ИХ ХРАНЕНИЯ!

- надпись YOU DO NOT OWN THE PIECE OF LAND, ВЫ НЕ ВЛАДЕЕТЕ ДАННЫМ УЧАСТКОМ ЗЕМЛИ. Об этом уже говорилось ранее, и понятно - пока вы не освоите этот новый участок с помощью SETTLER, ПЕРВОПРОХОДЦЕВ, строить на нем ничего нельзя.

- надпись YOU HAVE NO ARCHITECTORS, У ВАС НЕТ СВОБОДНОГО АРХИТЕКТОРА. Чтобы построить здание, у вас должен быть один свободный архитектор. Для его получения есть два способа: взять рабочего другой профессии и поместить его к АРХИТЕКТОРАМ, ARCHITECTOR или взять работающего архитектора, то есть того, кто строит новые дома, перевести его на любую другую работу и тут же вернуть на место, в этом случае он освободится и сможет выполнить ваш заказ.

Если этих сообщений не было или вы устранили причины, их порождающие, на УЧАСТКЕ КАРТЫ вы увидите каркас здания и работающего там архитектора, через несколько ходов/сезонов строительство будет окончено, и здание будет готово к использованию. Как использовать здание? Для этого надо совместить курсор с требуемым зданием так, чтобы четыре белые точки попадали на него, и нажать правую кнопку мыши. После небольшой паузы вы попадете внутрь здания и сможете его использовать. Выход из всех зданий обратно в рабочий экран осуществляется нажатием правой кнопки мыши. Подробнее об использовании каждого здания - в одноименной с ним подглаве...

BARRACS, КАЗАРМЫ.



При попадании в казармы появляется экран с изображением ее внутренности, в центре находится стол, за которым сидит капитан вашей армии, и двое солдат рядом охраняют его. В левом верхнем углу находится цифра, отображающая имеющееся у вас количество денег. В правом нижнем угле этого экрана находятся варианты ваших просьб к нему:

I NEED AN ARMY, Я НУЖДАЮСЬ В АРМИИ.

I WANT TO CHANGE THE AMOUNT OF TAXES PAID, Я ХОЧУ ИЗМЕНИТЬ СТАВКУ НАЛОГА.

I WANT TO OFFER ALLIANCE, Я ХОЧУ ПРЕДЛОЖИТЬ СОЮЗ.

Нажав курсором на запрос армии, вы получаете варианты создаваемой армии, например, SOLDIERS, СОЛДАТЫ, ARCHERS, ЛУЧНИКИ и т.п. Выберите то, что вам нужно, и капитан предолжит вам выбрать численность армии. Для этого вам нужно будет нажать на цифру 1,3,5 или на надпись I'AM TAKING ALL OF THEM, Я БЕРУ ИХ ВСЕХ. Общая возможная численность и стоимость армии отображается в надписи I HAVE N, Я ИМЕЮ СТОЛЬКО-ТО РЕКРУТОВ и WORTH NN COINS, СТОИМОСТЬ КАЖДОГО СТОЛЬКО-ТО МОНЕТ. После выбора численности появляется надпись от капитана ALRIGHT YOU OWE ME: NN, ВЫ ДОЛЖНЫ МНЕ СТОЛЬКО-ТО. Соизмерив требуемую цифру и свои возможности, ответьте или HERE ARE YOUR COINS, ВОТ ВАШИ ДЕНЬГИ - и армия куплена, или I DON'T HAVE ENOUGH COINS, У МЕНЯ НЕТ ТРЕБУЕМЫХ ДЕНЕГ, и создание армии откладывается. После создания армии у казарм появляется человек, ее изображающий,

более подробнее об этом в главе ВОЙНА. Запомните, чтобы вы могли создавать армию, вы должы иметь свободных людей в професии SETTLER, ПЕРВОПРОХОДЦЫ, после создания армии они приобретут вид солдат на экране населения.

Изменение ставки налога также происходит после нажатия курсором на надпись с соответственным запросом. После этого появляются варианты налога: 0, 5, 10 или 20. Выберите тот, который считаете нормальным, после чего появится ответ капитана VERY WELL, I'LL TAKE CARE OF IT, ХОРОШО, Я ПОЗАБОЧУСЬ ОБ ЭТОМ. О правильности выбора можно судить по окончанию года, то есть после зимы, когда взимаются налоги. Появляется большой экран с изображением бухгалтерской книги и надписью TAXES. YOUR PEOPLE HAVE PAID..% TAX. THE TOTAL AMOUNT IS... НАЛОГИ. ВАШ НАРОД ПЛАТИТ ТАКОЙ-ТО ПРОЦЕНТ НАЛОГА. ОБЩАЯ СУММА ВЫПЛАТЫ ТАКАЯ-ТО, это является цифровым эквивалентом налога. Левее будет надпись, которая имеет вид или ALL IS WELL, ВСЕ В ПОРЯДКЕ или THE TAXES SHOULD BE RAISED, НАЛОГ ДОЛЖЕН БЫТЬ ПОВЫШЕН, в этом случае лучше сделать то, что от вас требуют.

Выбрав заключение союза, вы получаете надпись MAKE YOUR CHOICE, СДЕЛАЙТЕ СВОЙ ВЫБОР и два флажка, изображающие противников, выберите флаг того, с кем вы хотели бы заключить союз. Капитан ответит VERY WELL, I'LL TAKE CARE OF IT, ХОРОШО, Я ПОЗАБОЧУСЬ ОБ ЭТОМ, и он передаст вашу просьбу противнику, через несколько ходов вы получите ответ, он может быть как положительным, так и отрицательным.

DRILL, БУРИЛЬНАЯ УСТАНОВКА.

БУРИЛЬНАЯ УСТАНОВКА не управляется и работает автоматически. Нажав на нее правой кнопкой вы сможете только увидеть уровень и его цифровой эквивалент добычи METAL, МЕТАЛЛОВ и STONE, КАМНЕЙ.

TEMPLE, РЕЛИГИОЗНЫЙ ХРАМ.

Попав в храм, вы увидите его внутреннее убранство и нескольких монахов. Нажав на их изображение, вы получите надпись, содержащую их вопрос к вам: WOULD YOU LIKE TO MAKE AN OFFERING, MY SON?, ХОЧЕШЬ ЛИ ТЫ СДЕЛАТЬ ПОЖЕРТВОВАНИЕ, СЫН МОЙ? Если вы уважаете религию, нажмите YES, ДА, если вы атеист или у вас мало денег, нажмите NO, НЕТ. Нажав YES, вы должны выбрать размер пожертвования: 50, 200, 500 или 1000. Нажмите то, что вам по карману, после этого появится ответ WE WILL PRAY FOR YOU, MY SON, МЫ БУДЕМ МОЛИТЬСЯ ЗА ТЕБЯ, СЫН МОЙ.

Для успешного совершения многих дел не помешает заручиться поддержкой церкви.

WORKSHOP, МАСТЕРСКАЯ.

При нажатии на изображение мастерской появляется окно, в котором вы можете видеть количество имеющихся у вас ИЗОБРЕТАТЕЛЕЙ, INVERTORS и количество КУЗНЕЦОВ, BLACKSMITHS. Если в данный момент вы ничего не изобретаете или ничего не производите, напротив позиции с названием професии будет надпись NO INVENTION или NO CONSTRUCTION. Если работы идут, то эти надписи будут иметь вид названия отрасли науки или производимой продукции и цифру рядом с ними, отображающую процент уже выполненных работ. Кроме всего этого, в этом окне находится кнопка [ENTER], нажав ее мы попадаем непосредственно внутрь мастерской.

Если у вас имеются изобретатели, они будут представлены внутри помещения ученым в зеленом халате, стоящим за чертежной доской, если в наличии есть и кузнецы, они будут изображены у пылающей плавильной печи. Для общения с предствителями данных профессий нужно нажать на их изображение левой кнопкой мыши, если они свободны, то перед этим вы увидите надпись I'AM AVAIBLE, Я СВОБОДЕН, если же вы уже давали им задание до этого, то надписи будут иметь следующий вид: I'M BUSY, Я ЗАНЯТ, для ученого или I'M BUILD, Я УЖЕ РАБОТАЮ, для кузнецов. Теперь расскажем об ученых и кузнецах отдельно...

При общении с учеными мы получаем экран со схемами дальнейшего развития вашей науки. Всего разделов два: CRAFTS, РЕМЕСЛО, то есть предметы практического применения, и SIENCE, НАУКА. Каждый из разделов занимает целый экран, сначала мы видим CRAFTS, их переключение осуществляется нажатием правой кнопки мыши, то есть если было CRAFTS, станет SIENCE, было SIENCE станет CRAFTS.

Схема изучения представляет из себя несколько, идущих слева направо, линий развития. Они состоят из названий разделов науки или ремесла, причем если это название находится в рамке, значит, его нужно изучать в данной линии, если оно мелким шрифтом и без рамки, значит, это название раздела из другой линии, и его нужно изучить перед изучением раздела, находящегося дальше по линии. Все линии имеют в основании CRAFTS или SIENCE, поэтому их нужно изучить прежде всего.

Как начать изучение раздела? Для этого нужно просто курсором в виде карандаша нажать на прямоугольник с название требуемого раздела. В правом верхнем углу экрана находится шкала, на которой отображается процент изученности данного раздела, вся длина шкалы равна 100 процентам. Когда раздел полностью будет изучен, в рабочем экране появляется окно с изображением главного ученого и надпись WE HAVE FINALLY SUCCEED IN INVENTING A... I AWAIT YOU ORDERS, CAPTAIN, МЫ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКОНЧИЛИ ИЗУЧЕНИЕ ТАКОГО-ТО РАЗДЕЛА. Я ЖДУ ВАШИХ РАСПОРЯЖЕНИЙ, КАПИТАН. После этого сообщения можно изучать следующий раздел.



Левее шкалы процента изучения находится кнопка [OK], только ее нажатием можно выйти из экрана ученых и вернуться в мастерскую.

Обратившись к кузнецу, мы остаемся на экране мастерской, и если есть, что производить, то есть какие-то полезные приспособления изучены учеными, мы получаем смету на данное производство. Она состоит из нескольких надписей.

Надпись I'LL BUILD A... FOR..., Я ПОСТРОЮ ТАКОЕ-ТО ЗА ТО-ТО предъявляются требования к производству, это может быть GP - деньги, FABRIC - ткани, и уже знакомые нам WOOD - древесина или METAL - металлы. Надпись YOU HAVE... ВЫ ИМЕЕТЕ СТОЛЬКО-ТО ТОГО-ТО, дает вам представление о соотношении требуемого и ваших запасов.

Кроме этого, имеются три кнопки OTHER, NO и YES. OTHER, ДРУГОЕ - ее нажатие показывает смету на другое производстов, если у вас из несколько, последовательно нажимая ее, можно перебрать все имеющиеся у вас проекты и их сметы.

NO, НЕТ - ее нажатие вызывает отказ от производства чего-либо в данный момент.

YES, ДА - начало производства, только при наличии всех необходимых материалов.

WAREHOUSE, СКЛАДЫ.

Попав в склад, мы можем увидеть изображение всего того, что мы храним на складе. При совмещении курсора с изображением хранимого объекта мы видим его название и цифру, отображающую его количество на складе. Вот список хранимых объектов:

PEARL - ЖЕМЧУГ.

FABRIC - ТКАНИ.

FRUIT - ФРУКТЫ.

EARTHEN WARE - ГЛИНЯНАЯ ПОСУДА.

FOOD - ЕДА.

STONE - КАМНИ.

METAL - МЕТАЛЛЫ.

WOOD - ДРЕВЕСИНА.

WATER - ВОДА.

В левом верхнем углу находятся две цифры, через черту. Левая обозначает общее количество занятых едениц хранения, правая - максимальную вместимость.

TAVERN, ТАВЕРНА.

Таверна, как вы понимаете, внутри очень похожа на бар. Кое где там сидят посетители, и с некоторыми из них можно поговорить, нажав на них курсором. Из разговора с ними можно почерпнуть массу полезной информации, например, первое, что от них можно узнать, это место нахождения залежей бриллиантов. Происходит это так...

Когда вы начинаете разговор, вас спрашивают WHAT DO YOU WANT?, ЧТО ВЫ ХОТИТЕ?. После этого вам предлагается вариант ответа WHAT YOU KNOW ABOUT JEWELS?, ЧТО ВЫ ЗНАЕТЕ О БРИЛЛИАНТАХ? Ответом будет THAT ALL DEPENDS, ON YOUR PURSE. HOW MUCH?, ВСЕ ЧТО ТРЕБУЕТСЯ, В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВАШЕГО КОШЕЛЬКА. СКОЛЬКО ЗАПЛАТИТЕ? После этого появляются цифры вознаграждения, которое вы можете предложить. Когда вы выберете, то что вам по карману, появляется надпись YES, I THINK IT IS THERE, ДА, Я ДУМАЮ ЭТО ЗДЕСЬ и карта всей страны с указанием участка, на котором находятся залежи бриллиантов, причем чем больше вы заплатили, тем больше точность указания, если плата недостаточна, указатель месторождения колеблется между несколькими участками.

С течением игры с помощью таверны можно будет получать дополнительную справочную информацию, но с этим вы разберетесь сами.

SHOP, МАГАЗИН.

Рассказ про магазин прост и незамысловат. Торговец, сидящий в нем, купит у вас все товары, которые вы привезете к нему, используя WAGON, ТЕЛЕГУ. Это заведение пригодится в черные времена, когда запасов будет достаточно, а денег нет, или для сбыта излишков производства.

HOUSE, ДОМ.

Этой позиции нет в списках строительства, но рассказать о домах стоит. Как вы уже поняли, их у вас столько, сколько у вас людей или чуть больше, на УЧАСТКЕ КАРТЫ вы без труда их найдете. Вот какую информацию из них можно получить:

Портрет владельца.

HUT LIVES A..., В ДОМЕ ЖИВЕТ ТАКОЙ-ТО, имя владельца.

HE/SHI IS.. YERS OLD, ОН/ОНА ТАКОГО-ТО ВОЗРАСТА.

MORALE, МОРАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ, цифра перед разделителем - текущий уровень, цифра после - максимальный уровень. Очень хорошо, если они равны.

Состояние здоровья:

HEALTY - ЗДОРОВ(А),

DISEASE - БОЛЕН/БОЛЬНА.

Отсутствие владельца легко определяется по отсутствию портрета.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

О том, как начать, более или менее подробно описано выше, добавим к этому несколько советов...

Не забудьте иметь архитекторов для строительства новых домов, только увеличение численности населения приведет к успеху.

Первой постройкой должны несомненно являться СКЛАДЫ, WAREHOUSE. Добытые материалы не будут пропадать и станут накапливаться для дальнейшего использования.

Сделать запас материалов необходимых для строительства, вам помогут дровосеки с плотниками и БУРИЛЬНАЯ УСТАНОВКА, DRILL, добытые ей камни и металлы откроют вам дорогу к прогрессу. Если же, несмотря на это, на что-то будет не хватать материалов, есть смысл временно приостановить жилищное строительство, которое потребляет те же материалы. После постройки требуемого не забудьте опять дать работу архитекторам.



Важнейшей из построек и одной из первой для строительства, несомненно, являются МАСТЕРСКИЕ, WORKSHOP, развитие науки и производства крайне необходимо на начальном этапе. Для того, чтобы изучить какой-нибудь раздел науки, за один ход/сезон лучше всего иметь не менее трех ученых-изобретателей.

Не забывайте посматривать на вместимость складов, они имеют привычку с течением времени заполняться. Когда это происходит, необходимо построить новый склад. Что делать для уменьшения переполнения складов? Во-первых, не увлекайтесь строительством КОЛОДЦЕВ, WELL, вещь, конечно, необходимая, но большое их количество просто "затопит" ваши склады, то же относится и к запасам еды, ориентируйтесь на данные, предоставляемые кнопкой статистика. В запасах строительных материалов можно не стесняться, так как вы сами убедитесь, что кончаются они всегда раньше, чем вы расчитывали.

Такие заведения, как таверна, магазин или храм, достаточно построить в единственном числе, тогда как несколько мастерских или бурильных установок весьма способствуют процветанию.

Для пушек КАМЕННАЯ СТЕНА, STONE WALL не помеха, но для остальных родов войск является препятствием, и если у вас появилось желание или избыток камней, можете построить ее на границе, обращенной к противнику, так как строить стены по всему периметру дорогостояще и невыгодно, только будет мешать вам же.

КАМЕННАЯ ДОРОГА, ROAD - полезная вещь, позволяет быстрее передвигаться вашим войскам, но это может обернуться и против вас, так как и противник сможет быстрее продвигаться в глубь вашей территории, поэтому решайте сами, строить их или нет.

После некоторого начального мирного периода следует, конечно, обзавестись армией, как это делается - см. в подглаве BARRACS, КАЗАРМЫ, а ниже расскажем о ее управлении...

АРМИЯ И ВОЙНЫ

Как уже говорилось, армия заказывается в казармах и соответственно появляется рядом с ними, исключение составляют только ПУШКИ, CANNON, которые производятся в мастерских и появляются рядом с ними. Управление армиями однотипно, нажатием на них правой кнопкой мыши мы получаем справочное окно, в котором находится изображение и краткие характеристики воинского соединения. Нажатием левой кнопкой, собственно, и происходит управление, появляется меню, в котором имеются несколько команд, из которых наиболее важны следующие:

MOVE, ДВИГАТЬСЯ - выбрав эту позицию, мы можем двигать армии, нажимая на то место, куда хотим передвинуть армию; если это не получается, значит, надо попробовать нажать поближе к ней. После движения количество оставшихся ходов будет видно на белом листе, который висит на шесте с человеческим черепом, на УЧАСТКЕ КАРТЫ при цифре ноль движение заканчивается. Когда вы дотопаете до врага, собственно, и произойдет сражение, в котором победит сильнейший. Как это определится? Так как наука не стоит на месте, то одинаковые на УЧАСТКЕ КАРТЫ солдаты могут иметь разное вооружение от кинжалов до стальных мечей, в зависимости от научных достижений. Это лишний раз говорит в пользу ученых.

SHOOT, СТРЕЛЯТЬ - некоторые войска, такие как лучники и пушки могут поражать врага на расстоянии, что доставит вам немало приятных минут. Стрельба осуществляется крайне просто, нажимаем на SHOOT, а потом на врага, в его сторону летит стрела или ядро. Если вы достигли успеха, он кричит "А-А-А" и падает замертво, если еще стоит, значит, вы или промазали или ранили его, попробуйте еще раз. Но бесконечной стрельбы не будет, каждый выстрел отнимает некоторое количество ходов с листа у черепа и соответственно число выстрелов ограничено. Стоит отметить, что ядра имеют дополнительную возможность: попав ядром в здание, вы полностью разрушаете его, и это здорово пригодится во вражеском городе.

Зная эти команды, вы сможете успешно вести бои и завоевывать новые земли, кроме них, существуют еще дополнительные команды, но с ними вы попробуйте разобраться сами.

Информация

Название: Ultimate Domain ("Максимальное владение")
Фирма: Software ToolWorks
Год: 1993
Размер архива: 2.3 Mb
Класс: Стратегия, Управление
Видео: SVGA
Управление: Мышь
Игроков: 1-3
Совместная игра: На одной машине
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 386

VEIL OF DARKNESS ("ВУАЛЬ ТЬМЫ")

Занавес Тьмы - представитель достаточно редкого жанра PC игр. Вампирская тематика, часто встречающаяся в фильмах и книгах, почти полностью отсутствовала на компьютерах до последнего времени. Это безусловное упущение было с успехом скомпенсировано благодаря стараниям программистов и дизайнеров из Event Horizon (малоизвестная фирма, ранее она выпустила похожую по оформлению игру The Summoning). В этой игре тесно соседствуют вампиры, оборотни, банши, зомби и другие существа, однако они органично вписываются в сюжет и не мешают друг другу.

Занавес - ролевая игра, в ней вы разговариваете, сражаетесь, приобретаете и находите обычные и магические предметы. Игра выполнена в изометрической (вид сверху и сбоку) проекции, с небольшими фигурками персонажей. Все объекты, несмотря на маленький размер, нарисованы очень точно и детально. Особенно приятно наблюдать, с какой правдоподобностью оформлены дома, подобраны и изображены персонажи. Действие происходит в Румынии, в долине, окруженной Карпатскими горами. Время как бы остановилось в этой долине, люди, отрезанные от внешнего мира, живут по старинке, не пользуясь и не зная о достижениях прогресса. Местом правит Кайрн, очень старый и могущественный вампир. Ему служат многочисленные представители темных сил. Кайрн установил свои порядки в долине, и население, запуганное и неспособное противостоять влиянию вампира, постепенно вымирает. Вы выступаете в роли бывалого пилота, который попадает в долину извне. Очень скоро вы осознаете, что вам не покинуть это обреченное место, пока над ним правят силы тьмы. Более того, гостеприимный хозяин показывает вам древнюю рукопись, в которой недвусмысленно написано, что именно вам предопределено судьбой избавить это место от проклятия.

Наиболее просто управлять игрой с помощью мыши. В этом случае вам почти не понадобится клавиатура и вы легко сможете совершать все необходимые вам действия.



Обратите внимание на то, что вы в любой момент игры можете как бы выдвинуть экран статистики, при этом сохраняя возможность одновременно ходить. Переместите курсор к границе экрана, и он примет форму двойной стрелки. Теперь нажмите левую клавишу и, не отпуская ее, передвиньте мышь вверх. Экран при этом выдвинется. Вы сможете задвинуть его на место аналогично.

Экран статистики.

В правом верхнем углу изображен портрет, по которому можно определить, здоров ли герой или, к примеру, отравлен, (зеленоватый цвет лица) или ослаблен (мешки под глазами).

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

Немного правее изображена походная сумка. По мере наполнения различными предметами (влияет прежде всего вес, а не размер) она изменяется, становясь все более наполненной.

Справа от сумки изображена маленькая фигурка героя, лежащая в гробе. По мере

нанесения вам ран фигурка принимает вид скелета (снизу-вверх). По этому своеобразному прибору вы легко узнаете ваше самочувствие.

Слева снизу крупно изображен наш герой. Ва можете вложить ему в правую или левую руку оружие или предмет, или надеть на него амулет.

Ближе к центру изображено содержимое вашей сумки, разложенное по полочкам. Заметим, что в походной сумке могут находиться мешки, коробки и т.п., для того, чтобы узнать содержимое, нужно поместить их в левую руку.

Рядом находится рамка, в которой дается информация о болезнях. В ней располагаются картинки, изображающие недуг. Например, картинка с изображением старика с тростью показывает, что вы ослаблены в ходе боя с энергетическими вампирами и нуждаетесь в лечении. Это же вы можете увидеть, посмотрев на портрет.

Ниже дается информация о предмете. Укажите на интересующий вас предмет курсором (он должен находиться на полочке) и нажмите левую кнопку. Вы увидите информацию и картинку этого предмета.

Сверху также находятся два симметричных окна, которые символизируют действия правой и левой руки. Прежде всего это - удар. Вложите оружие в любую или обе руки заранее. В бою после проведения атаки одной рукой требуется некоторое время для восстановления сил перед следующим ударом.

Ниже находятся два аналогичных окна меньших размеров. Они служат для метания или выбрасывания предметов.

В правом верхнем углу изображена пиктограмма дискеты. Указав на нее, вы можете активировать игровое меню.

Движение и управление вещами.

Во время движения курсор принимает форму различных стрелок, показывающих направление. При наведении курсором на человека он изменяет форму, и, нажав левую кнопку, вы сможете поговорить с ним.

Для того чтобы открыть дверь, просто идите так, как будто ее нет, и в нужный момент персонаж сам откроет ее.

Для перемещения тяжелых предметов (шкаф, труп и т.д.) встаньте рядом с ним и идите так, чтобы предмет оказался на линии движения.

Для того чтобы взять предмет, можно указать на него курсором и нажать правую клавишу. В этом случае предмет попадет на ближайший свободный отсек полки.

Целесообразно также брать предмет с помощью нажатия левой кнопки, затем указать место на полке или в мешочке, на которое вы хотите его поместить.

Диалоги.

Во время разговора с людьми некоторые ключевые слова выделены другим цветом и подчернуты. Вы можете выбрать любое из ключевых слов для того, чтобы поговорить на соответствующую тему. Если вы просто нажмете на окно с текстом, то к завершению беседы вам покажут список ключевых слов, из которых вы снова можете выбрать интересующее вас. Кроме того, чтобы поговорить на некоторые темы, вам нужно будет вводить определенные слова. Например, чтобы взять монеты у Ивана, нужно ввести слово COINS во время разговора. Для того чтобы закончить диалог, вы можете либо ввести слово BYE, либо просто нажать правую клавишу мыши.

Полезные советы.

- осматривайте лабиринты и катакомбы как можно полнее, в них вы можете найти многие полезные предметы и деньги.

лечиться вы сможете у цыганки совершенно бесплатно.

- многие монстры не убиваются обычным оружием.

МОНСТР	ОРУЖИЕ/ЗАЩИТА
скелет	ритуальная булава
will'o wisp	рябиновый посох
зомби	серебряный меч
оборотень	серебряные пули
банши	амулет защиты
вампиры	святая вода
тени	святая вода/свеча
духи	святая вода/свеча
змеи в лабиринте	мачете

- для того чтобы заработать деньги, вы можете продавать лечебные травы аптекарше.

- чтобы излечиться от неприятных эффектов, необходимо иметь противоядия (снадобья, травы)

БОЛЕЗНЬ	ТРАВЫ/СНАДОБЬЯ
слабость	Nasturtium
отравление	Carline Thistle
инфекция	Motherwort
старение	
раны	Yellow Potion



- новые места на карте обнаруживаются в ходе разговоров с людьми, чаще всего в таверне.

Прохождение игры.

Эта глава поможет вам пройти игру от начала до конца. Однако автор настоятельно рекомендует вам попробовать пройти ее собственными силами для получения большего удовольствия. В скобках указаны ключевые слова, которые необходимо ввести во время беседы.

> "Из вечно темного неба спустится птица из стали Спасение для безвинно проклятых".

Эти строки из пророчества Лорда Николая выполняются автоматически после просмотра заставки.

> "Он отвергнет роль, отведенную ему судьбой, пока не найдет кровавое орудие нечистое".

Поговорите с Кириллом в гостиной на 1-ом этаже. Он попросит вас оказать ему

услугу. Поговорите с Иваном, введите COINS, и он даст вам немного денег. Найдите дом Эдуарда (запущенный, с выбитыми стеклами). Внутри отодвиньте шкаф, к которому ведет кровавый след. На полу подберите монетки, возьмите также оторванный кусок материи, в потайной комнате возьмите молоток. Возвращайтесь к Кириллу и поговорите с ним снова. Теперь вы знаете о предании и представляете, что вам предстоит сделать.

"Он должен освободить человека, проклятого за любопытство".

Спросите Кирилла о трубке (pipe). Поговорите с его дочерью, и она подарит вам ленточку. Сходите в аптеку и купите семена укропа. На складе купите табак (tobacco), гвозди (nails) и лампу (lamp). В маленьком домике между аптекой и складом возьмите лом. Сходите в таверну и поговорите с барменом, он предложит вам спичку. Поговорите с завсегдатаями бара, и вы узнаете местонахождение фермы. В правой части экрана появится маленькая карта, с помощью которой вы сможете перемещаться от места к месту.

Идите на ферму. Поговорите с хозяином и его женой. Вы узнаете, где находится сарай. В сарае вы можете взять вилы и использовать их как оружие (очень эффективно против волков).

Снова поговорите с людьми в таверне.

Идите к месту падения самолета. Поговорите с деревом. Теперь зажгите лампу (возьмите спичку в одну руку и лампу в другую), киньте лампу в дерево. Соберите останки.

Поговорите с людьми в баре.

Идите в монастырь. Поговорите с настоятелем. Спуститесь вниз, и в одной из комнат вы найдете Пиуса. Осмотрите все комнаты, вы должны найти ритуальную булаву, с помощью которой можно убить скелетов. Узнайте его историю и скажите ему слово перо (quill). Он с удовольствием отдаст вам его. Поговорите с людьми в баре.

Идите в цыганский поселок. Поговорите с резчиком по дереву, зайдите в домик на колесах и поговорите с Марией. Скажите ей об Эдуарде (Eduard). Она отдаст вам ключ.

Идите в село и снова - в дом Эдуарда. Откройте закрытую дверь в первой комнате. Отодвиньте шкаф и войдите в катакомбы. Заметьте, что карта изменилось, в лабиринтах на карте автоматически документируются ваши перемещения. Найдите путь к погребу Кирилла. (по версии автора, Эдуард прокопал вход в погреб из пещеры для того, чтобы насладиться прекрасной коллекцией вин). Возьмите ключ от погреба и бутылку хорошего вина. Идите в бар и поговорите с барменом. В ходе беседы вам удастся заполучить кубок. С кубком идите в монастырь.

Попросите монаха оживить (ressurection) человека, и он выполнит ритуал. Поговорите с человеком-деревом, и он расскажет вам о том, куда мертвые унесли самолет.

"Он исцелит ребенка, впавшего в сумасшествие".

Идите на болото. Как и следовало ожидать, на самолете больше не полетаешь. Подберите пистолет, веревку и зажигалку. Рядом с деревом слева находится яма. Закиньте веревку на дерево и спуститесь в пещеру. Найдите и возьмите хотя бы один гриб. Возвращайтесь в деревню.

Узнайте новости в таверне. На втором этаже в комнате возьмите ключ и скрипку.

Поговорите с сыном продавца свечей. Спросите его о Наталии (Natalia) и потом о локоне волос (Lock). Он отдаст вам локон. Идите в катакомбы и откройте закрытую дверь ключом. Найдите "улыбающийся кувшин" среди керамических обломков и кольцо-печать. Идите в другую деревню. Поговорите с бабушкой и узнайте про листья, которые она жует. Поговорите с ее сыном Константином, узнайте про его коллекцию, купите амулет, расспросите о сыновьях Лорда Николая. Также спросите его о листьях (Betony). Идите к могильщику и узнайте у него местонахождение кладбища. На кладбище найдите листья (на северо-западе). Идите в цыганский лагерь. Попросите цыганку изготовить снадобье (potions). Отдайте снадобье матери больной девочки (на втором этаже склада). Она подарит вам золотую иглу.

Идите на кладбище и поговорите с духом отца девочки. Он даст вам ключ от лабиринта.

> "Горе повешенного он должен раскрыть".

Идите на пересечение дорог. Поговорите с повешенным. Также вы можете узнать много полезной информации у ведьмы.

Идите во вторую деревню. Поговорите с судьей. В огороде рядом с домом могильщика сорвите петрушку и подберите лопату. В доме возьмите пустую бутылку и порванную рубашку. В первой деревне спросите аптекаршу о петрушке (parsley). Идите к судье и поговорите с ним об убийце. Представьте все три доказательства судье, и он прикажет повесить настоящего преступника. Теперь вы сможете взять книгу душ в доме могильщика.

Снова идите на перекресток. Освобожденный дух отдаст вам ключ.

> "Развеять мертвого, но вынужденного служить".

Идите в монастырь. Откройте запертую дверь. Возьмите книгу ритуалов. Идите во вторую деревню и попросите мастера отлить колокол (bell). Купите свечу в первой деревне. Освятите ее в монастыре. Идите на кладбище. Выкопайте железный гвоздь из могилы вампира. Подойдите к мавзолею, появится красный дух. Зажгите свечу. Привяжите ленточку к колоколу. Ударьте железным гвоздем по колоколу. Дух исчезнет.



> "Он должен убить хищника, охотящегося в ночи, и потребовать кошелку серебра для своих нужд".

Во второй деревне попросите мастера изготовить вам серебряные пули (bullets). Поговорите с судьей о награде. Идите на ферму. Держите наготове пистолет. Скажите жене фермера о том, что она оборотень (werewolf). Стреляйте сразу же, как это станет возможно. Сходите к судье за наградой.

> "Семь потерянных душ попросят оказать им одолжение Умиротворенные, они разрешат ему пройти".

Идите в темный лес. Найдите костяной рог (лежит рядом со скелетом). В северной части леса находится охотничий домик. Чтобы пройти к нему, необходимо надеть амулет защиты, иначе вас убьет банши. В домике подберите шапку.

Идите к ведьме и попросите ее вырезать на роге магические руны. Идите на берег озера и трубите в рог. Со дна озера подымется утопший паромщик. Поговорите с ним, и он доставит вас на остров. Найдите декоративный кинжал и возвращайтесь.

Идите в лабиринт. Вам нужно найти ШЕСТЬ ростков чеснока. Для этого вам придется

достаточно долго походить. Будьте предельно внимательны и постарайтесь не пропустить чеснок, иначе вам придется проходить лабиринт по второму кругу. Систематизируйте исследование лабиринта, чтобы ускорить процесс. Также на севере вы найдете кристалл, который при использовании увеличивает жизнеспособность. На северо-востоке лабиринта находится выход в поместье Миши. Поговорите с ним и обменяйте табак на святой символ. Также поднимитесь на чердак и возьмите шпагу.

В первой деревне расскажите аптекарше о том, что у вас есть чеснок (garlic). Она сделает вам ожерелье.

Идите во вторую деревню и поговорите с девушкой в трансе. Спросите ее об Андрее (Andrej). Она расскажет вам занимательную историю про Кирилла и его сына. Попросите мастера изготовить вам серебряный меч.

Идите к Кириллу и возьмите у него ключ от комнаты. Откройте запертую комнату наверху и убейте зомби Андрея. Подберите бриллиант.

Идите на кладбище, в мавзолей. Спускайтесь вниз и найдите комнату, в которой находятся семь потерянных душ. К этому моменту у вас должны быть все необходимые вещи: кольцо-печать, бриллиант, шпага, редкая монета (полученная в награду от судьи), скрипка, золотое перо, шапка, декоративный кинжал. Души откроют проход в комнату, в которой вы найдете волшебную коробку.

> "Сокрытое место выпытает он у сумасшедшего и поговорите с воплощением зла на погибель темного лорда".

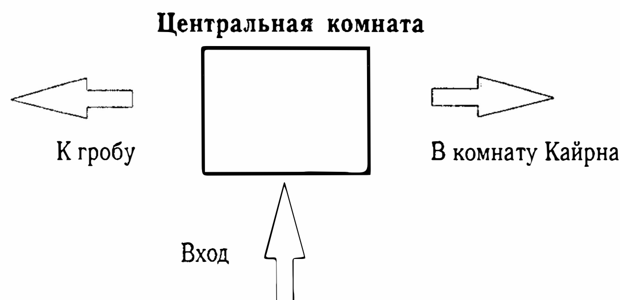
Поговорите с людьми в таверне. В одной из комнат на втором этаже найдите Матиаса. Узнайте у него о Свихнувшемся Франке и купите его зуб. Идите в цыганский лагерь к Марии и расскажите ей о ваших нуждах (needs). Она согласится сделать для вас вуду-куклу (вам также понадобится свеча). Идите к Франку и поговорите с ним. Напуганный вашими угрозами, он согласится раскрыть свой секрет. Теперь вы знаете местонахождение пещеры. Купите несколько сосудов святой воды и идите в пещеру. Откройте запертую дверь ломом. Поговорите с книгой Агриппой. После этого вы не сможете общаться с людьми, пока не снимете заклятье.

Идите в крепость Кайрна. Убейте скелетов-охранников и у одного из них возьмите ключ.

Зайдите в комнату и откройте ворота.

Исследуйте крепость и найдите книгу освобождения от заклятий (на обложке изображен глаз). Поговорите с дочерью Кирилла (она находится в камере рядом с гробом). Там же возьмите ключ.

Центральная комната



Идите в пещеру и освободите книгу. Запишите настоящее имя Кайрна. Возможны разные варианты: T'san, Yfelan, Beaulu, Bhenblod и др. Освободитесь от заклятия Агриппы с помощью книги.

> "Он должен отвести в сторону взгляд вампира И устоять против клыков и когтей Затем предпринять свою святую атаку И освободить заключенный свет Настоящее имя сказать, чтобы темную силу ослабить Он не может ошибиться ни разу потому, что это означает его смерть И если он запретит лорду тьмы его место отдыха, Занавес тьмы спадет И господство страха закончится".

Последний раз поговорите с Кириллом и возьмите молоток (hammer) у Ивана.

Далее идите в крепость. Сделайте последние приготовления. У вас должны быть следущие вещи: оранжевый гриб, ожерелье из чеснока, гвозди, кровавый молоток, волшебная коробка, и вы должны знать настоящее имя.

Прежде всего заколотите гроб. Наденьте чесночное ожерелье. Далее подымитесь в комнату Кайрна и быстро съешьте гриб. После чего поговорите с вампиром. Когда вы снова сможете видеть, киньте в него святую воду. Потом откройте волшебную коробку и выпустите свет. В довершение скажите настоящее имя.

Идите к гробу и поговорите с ослабевшим монстром.

Игра закончена.

Информация

Название: Veil of Darkness ("Вуаль Тьмы")
Фирма: SSI/Event Horisont Soft
Год: 1993
Размер архива: 4.1 Mb
Класс: Ролевая, Приключения
Видео: VGA
Управление: Мышь
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 386



WARLORDS - 2 ("ПОЛКОВОДЦЫ - 2")

Судьба сражения решается на поле боя, но судьбой войны правят полководцы. Когда смотришь на военную кампанию "с птичьего полета", армии перестают быть армиями и превращаются в некое подобие шахматных фигур, подчиняющихся воле стратега. "Warlords - 2" - превосходное средство проверить себя в роли военачальника, проверить свое умение распоряжаться военными силами. Очень интересно сражаться в "Warlords - 2" нескольким "живым" игрокам, поскольку противник-человек вообще интереснее противника-компьютера.

"Warlords - 2", как нетрудно догадаться, является продолжением и разви-тием более старой игры "Warlords". Все сильные стороны старых "Warlords" были сохранены, плюс добавилась масса новых интереснейших возможностей, основные из них:

- возможность генерировать новые карты страны.

- существенно увеличенное количество различных видов армий с разнообразными свойствами.

- более гибкая система производства армий в городах.

- появился режим дипломатии.

- герои могут улучшать свои характеристики по мере накопления боевого опыта.

- введена система "заданий" для героев - выполнение задания приносит большую выгоду.

- улучшение графического и звукового оформления.

В самом упрощенном виде схема игры выглядит так: на страну нападает несколько армий захватчиков, в самом начале все города независимы, а у каждого захватчика по одному городу; нейтральные города, защищаемые лишь местным населением, оказывают незначительное сопротивление и довольно быстро покоряются. Каждый город платит своему владельцу определенную дань и может производить войска (чем сильнее производимая армия, тем дольше она производится и дороже обходится). По стране разбросаны храмы, руины и прочие мистические места - путь туда открыт только героям. При исследовании развалин герой может обрести новых союзников, раздобыть магические предметы или деньги, но может и сложить голову в бою с более сильным противником.



Когда города будут примерно разделены между армиями захватчиков, начинаются войны за передел территорий. Выигрывает тот, кто захватит большую часть страны и согласится на капитуляцию соседей - хотя можно продолжать игру до победного конца, пока ВСЕ города не будут захвачены.

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★★

Самое начало

После запуска игры предоставляется возможность выбрать уже имеющийся сценарий или сгенерировать собственную "случайную" карту с нужными параметрами.

Всего в сценарии может участвовать не более

8 игроков, с любым сочетанием живых и компьютерных полководцев. Для каждого из 8 изображенных на экране игроков вы можете выставить значение:

Off - не принимает участия. **Human** - человек. **Knight** - компьютер (слабый класс игры). **Lord** - компьютер (средний класс игры). **Warlord** - компьютер (сильный класс игры).

Внизу слева показывается процент сложности игры (за 100% принята максимальная сложность). Сложность зависит от класса выбранных компьютерных противников. Вы можете назначить компьютерными противниками конкретных "персонажей", обладающих набором определенных качеств и склонностей: коварных или благородных, невежественных или в совершенстве знающих искусство боя и так далее.

Кроме того, существует кнопка EDIT OPTIONS, нажав которую, вы сможете определить по своему усмотрению несколько параметров. Вот их список:

NEUTRAL CITY - режим уровня силы нейтральных городов, имеет три значения.

ACTIVE - город производит с течением времени войска.

AVERAGE - город средней силы.

STRONG - сильно обороняемый город.

Все остальные параметры имеют два значения: ON - включено и OFF - выключено.

QUESTS - режим "заданий" для героев.

VIEW ENEMIES - просмотр состава вражеских войск.

DIPLOMACY - режим дипломатии.

HIDDEN MAP - режим скрытой карты, когда она открывается по мере продвижения войск.

VIEW PRODUCTION - доклад о произведенных войсках.

INTENSE COMBAT - режим сражения.

MILITARY ADVISOR - военный советник.

RANDOMS TURNS - случайная последовательность ходов игроков, в некоторых случаях добавляет интерес, играя роль судьбы.

QUICK START - быстрый старт, делит все свободные города поровну между участниками, и в городах уже находятся некоторые войска.

Армии, группы и герои

Армия - это самая меньшая единица, подчиняющаяся приказам полководца; самый обычный способ получения армий - производство их в городах. В "Warlords - 2" есть довольно много видов армий, они отличаются друг от друга боевой силой и специальными способностями. Например, осадные орудия хороши при штурме города, но при сражениях в лесу они бесполезны; отсюда вытекает еще один существенный принцип - ценность армий меняется в зависимости от окружающих условий.

Армиям необходимо платить жалование, размер его зависит от силы армии и наличия у нее специальных свойств. Ненужные армии можно распустить, чтобы не расходовать на них деньги понапрасну.

Некоторые виды армий (драконы, грифоны, пегасы и т.д.) способны летать по воздуху,

это позволяет им быстро преодолевать труднопроходимые места без ускоренной траты пунктов хода.

Основным показателем ценности армии в сражении является ее сила (Strength). Чем больше сила армии по сравнению с силой противника, тем больше у армии шансов на победу. Однако не всегда все решается соотношением сил, и слабая армия под защитой городских стен или в других благоприятных условиях может успешно отразить нападение более сильного противника. К тому же действует фактор случайности, так что сильнейший побеждает не всегда.

Армии, находящиеся на одном и том же квадрате, могут объединяться в группы (двойной щелчок мышью группирует армии и разъединяет группы). Группа в передвижении ведет себя точно так же, как и обычная армия, но количество пунктов хода группы ограничивается пунктами самой "медленной" из входящих в нее армий, то есть "медленная" армия заставляет ждать себя всех остальных. Если же объединить летающую армию в группу с нелетающей, то получившаяся группа летать не сможет; единственным исключением становится объединение летающей армии или группы с героем, такая группа может летать и носить с собой героя.

Информацию о том, какими свойствами обладает та или иная армия, можно получить, выбрав в меню пункт View/Army Bonus (по поводу меню мы поговорим чуть позже).

Кроме описанного выше, полезными являются пять маленьких кнопочек, находящихся в правом нижнем окне игрового экрана. Первая из них имеет вид ножек, ее нажатие позволяет текущей армии продолжить свой путь по намеченному маршруту. Вторая имеет вид стрелки направо, она позволяет вам переключаться по очереди между армиями и их соединениями. Третья кнопка - восклицательный знак, она позволяет "забыть" о текущей армии на этот ход. Следующая похожа на перекрещенные мечи, она служит для "закапывания" войск для обороны, разбудить такую армию можно только нажатием левой кнопки мыши. И, наконец, последняя кнопка, имеющая вид флажка, служит для отказа управления армией и перехода к обычному курсору.

Герои являются особым видом армий. Герой обладает всеми свойствами обычной армии - может сражаться с противником, брать приступом города и так далее. Но у него есть и свои специфические свойства и характеристики:

лидерство (Command) - у всех армий, находящихся в группе под командованием героя, возрастает сила благодаря его опыту и воинскому искусству. Показатель лидерства как раз и равен этому повышению силы подчиненных армий.



опыт (Experience) - накапливается по мере совершения героем своих подвигов. Опыт повышается за успешные сражения, в которых участвовал сам герой или армии под его командованием, за исследование руин и выполнение полученных в храмах заданий.

уровень (Level) - когда накопленный опыт достигает определенного значения, уровень героя повышается, а вместе с этим повышаются и все его характеристики. Никакого другого практического применения опыта, кроме этого, не существует.

В отличие от армий, герои в городах не производятся. Одного героя вы получаете бесплатно в самом начале игры, с остальными сложнее - они сами попросятся к вам на службу со временем, когда увидят, что вы можете выложить им немалую сумму. Чем лучше пойдут ваши дела, тем чаще герои станут предлагать вам свои услуги.

У героев есть и другие особенности, которые делают их ценнейшими "кадрами" для полководцев:

- герой может обладать магическими предметами. Эти предметы обладают самыми разнообразными свойствами: повышают силу героя или его лидерство, увеличивают поступление денег от захваченных городов или предоставляют герою способность летать. Если же герой погибает, то все его имущество остается лежать на месте, где это произошло, и любой другой попавший сюда герой сможет забрать его - это делается с помощью окна информации о героях (Hero/Inspect).

- герои могут исследовать разбросанные по карте руины, но каждые руины исследуются всего один раз. Если герой остается в живых, то он получает неплохую награду за свою любознательность, а если нет - руины остаются ждать кого-нибудь более везучего.

В руинах герою чаще всего приходится выдержать схватку с каким-то противником, но иногда обходится даже без этого. Награды за исследование руин исключительно разнообразны - получение денег, присоединение армий-союзников, магические предметы, о которых говорилось выше, и так далее.

- в храмах герои, если пожелают, могут получить задания (quest). Задания могут быть очень разными: уничтожить в бою какое-то количество армий противника, захватить или сжечь определенный город, добыть магический предмет и так далее. Задание относится к конкретному герою если условия задания выполнены кем-то другим, то герой за это ничего не получает. Выполненные задания неплохо вознаграждаются деньгами и армиями. Немаловажно и солидное прибавление опыта (+10 за каждое выполненное задание).

Герой слишком ценен, чтобы рисковать им, сражаясь в одиночку. Поэтому в опасных ситуациях - исследовании руин, взятии вражеских городов и т.д. - героя полезно "прикрыть" несколькими армиями посильнее.

Передвижение армий

При получении хода игроком он имеет возможность переместить каждую из своих армий - самостоятельно или в составе группы. Для этого достаточно выбрать ее щелчком мыши (о том, как работать с мышью в "Warlords - 2", мы расскажем немного позднее), а после этого щелчком мыши указать на то место, куда нужно направить эту армию или героя.

У каждой армии есть один важнейший показатель - число пунктов хода (Move). Эти пункты расходуются на передвижение армии, и сражение тоже уменьшает пункты хода. При передвижении трата пунктов хода зависит от местности, по которой двигается армия, - например, для передвижения на минимальное расстояние по равнине затрачивается 1 пункт хода, а для передвижения на такое же расстояние по лесу или горам затрачивается от 4 до 6 пунктов! Впрочем, и так очевидно, что по горам армии двигаются медленнее, чем по равнинам. Быстрее всего армии передвигаются по дорогам, затрата пунктов хода здесь вдвое меньше, чем на равнинах.

Может случиться так, что недостаточное количество пунктов хода не позволит армии добраться до намеченного вами места. В этом случае она сможет продолжить свое движение туда при следующем ходе, поскольку информация о месте назначения сохраняется.

Водные преграды преодолеваются летающими армиями без каких-либо затруднений, а вот обычным армиям приходится грузиться на корабли. Для этого армия передвигается прямо на воду; появляется корабль, и армия теряет возможность на этом же ходу двигаться дальше. На следующем ходу и в дальнейшем корабль может

передвигаться по воде в пределах своих пунктов хода. Чтобы высадиться берег, тоже придется пропустить ход. Однако высадка на корабли и переход с кораблей обратно на берег возможны лишь в особых местах; это порты (помеченные знаком якоря), прибрежные города и мосты.

О некоторых особенностях армий

SCOUTS, РАЗВЕДЧИКИ и **ORCISH MOB** в составе соединения позволяют ему ходить без препятствий по лесам и холмам.

ARCHERS, ЛУЧНИКИ позволяют соединению не застревать в лесах.

DWARVES, ГНОМЫ и **GIANTS**, ГИГАНТЫ в составе группы позволяют без проблем преодолевать холмистые местности.

SPIDERS, ПАУКИ неоценимы при защите города, где они имеют максимальную силу.

CATAPULTS, КАТАПУЛЬТЫ, наоборот, очень пригодятся при штурме города, так как они снижают силу города.

HEAVY CAVALERY, ТЯЖЕЛАЯ КАВАЛЕРИЯ имеет огромное превосходство при сражениях на открытых полях.

WIZARDS, ВОЛШЕБНИКИ имеют 50 ходов и незаменимы для диверсий в тылу врага и, кроме того, они могут за один ход сразиться в составе нескольких армий.

GIANT BATS, ГИГАНТСКИЕ ЛЕТУЧИЕ МЫШИ; **PEGASI**, ПЕГАСЫ; **GRIFFINS**, ГРИФОНЫ и **DRAGONS**, ДРАКОНЫ могут летать и возить на себе рыцарей, кроме того, ДРАКОНЫ - это самая сильная армия в данной игре.

Сражения

Чтобы напасть на армию или группу противника, достаточно передвинуть свою армию или группу на занятое ей место (курсор мыши при этом примет форму меча).

Если вы не уверены в исходе боя, можно спросить мнение военного советника. Его слова не всегда оказываются истинными, но по крайней мере некоторую информацию к размышлению он дает (о том, как запросить советника, см. ниже).

Армии, входящие в группу, определенным образом упорядочиваются - первыми обычно сражаются самые слабые из армий. Игроки могут по своему выбору перед сражением установить порядок, в котором армии будут вступать в сражение.



В зависимости от результата сражения между двумя армиями одна из них уничтожается, и в сражение вступает следующая по порядку армия этой же стороны. Все это длится до полного уничтожения одной из сторон.

После выигранного сражения некоторые войска могут получить медали за боевые успехи. Это случается довольно редко. Сила награжденной армии увеличивается по сравнению с силой обычной армии того же типа.

Города

Основной целью игры становится захват городов; захваченные города могут производить новые армии, а новые армии захватывают все новые города...

Как управлять конкретным городом? Для этого служит окно управления, оно вызывается нажатием курсором в виде башенки непосредственно на город. На нем имеется четыре кнопки, расскажем о каждой поподробнее ...

Кнопка со знаком вопроса служит для получения справочной информации о городе, это GOLD - количество приносимых им денег за ход и DEFENCE - его силой в обороне.

Вторая кнопка имеет вид башни с краном, и в вызываемом ей меню можно совершить следующие действия:

RAZE - разрушить город.

RENAME - переименовать его.

BUY PRODUCTION - купить то или иное войско для производства в данном городе, имейте в виду, что купить можно только те войска, которые имеют цветную картинку, войска серого цвета недоступны вам по финансовым соображениям.

Следующая кнопка имеет вид наковальни, и она служит непосредственно для выбора армии, которая будет производиться в текущий момент, если вы не хотите вообще ничего производить, нажмите клавишу STOP.

И, наконец, кнопка векторинга, в окне, ею вызываемом, вы сможете при помощи кнопки с одной стрелкой сделать так, что войска, производимые в данном городе, будут появляться на свет в другом выбранном вами городе. С помощью второй кнопки с тремя стрелками вы сможете переназначить те войска, которые приходят в этот город по веторингу, также в другой город.

Чтобы захватить город, необходимо сразиться с его гарнизоном и победить. "Нейтральные" города, то есть не принадлежащие никому (они есть только в начале игры), захватываются без особых проблем, а вот хорошо укрепленного противника выбить оттуда бывает очень трудно.

Когда ваша армия победоносно вступает в захваченный город, вам на выбор предоставляется четыре варианта:

- занять город (occupy).
- умеренно грабить (pillage).
- сильно грабить (sack).
- разорить (raze).

Занятый город попросту переходит в ваше владение без каких-либо дополнительных хлопот, управлять вы им сможете так же, как описано выше. Разграбленный город теряет возможность производить некоторые армии, но грабеж приносит непосредственный, чистый доход в деньгах. Сильный грабеж приносит больше денег и сильнее понижает производственные возможности города.

Разоренный город перестает существовать вообще и приносит максимальное количество денег. Возникает вопрос - а зачем это нужно? Представьте себе, что вы захватили важный город на вражеской территории, и удержать его никакой надежды нет - на подходе вражеские армии. Город можно разорить, чтобы он, по крайней мере, не вернулся во владение противника. Разорять города можно не только при их захвате, но и в любой последующий момент.

Дипломатия

Режим дипломатии, вообще говоря, можно отключать; "Warlords - 2 " -искусство ведения войны, а не дипломатии, так что дипломатическая тема развита довольно слабо.

В режиме дипломатии вы можете объявить войну любому из противников или, наоборот, предложить мир. На ваше предложение о мире вполне могут ответить отказом.

Объявление войны перед нападением необходимо для того, чтобы не прослыть среди конкурентов вероломным и бесчестным. Плохая репутация может настроить всех против вас, и тогда придется вести войну с несколькими противниками сразу.

Иногда противник, находящийся с вами в состоянии войны, предлагает вам объявить войну его противнику (в соответствующей клетке появляется символ с одним мечом). Ваше согласие не выводит вас из состояния войны с ним, но повысит шансы на заключение мира в более позднее время.

Несколько стратегических советов

Не воюйте сразу со всеми, это приведет к скорой вашей гибели, старайтесь иметь поменьше врагов.

Не нападайте без объявления войны, это ухудшит мнение о вас остальных лордов и приведет к объявлению вам войн.

Полезно объединять героя с летающими войсками, это даст вам возможность достичь мистических мест, которые находятся, скажем, среди гор или на острове.

При увеличении империи очень полезен векторинг, он даст вам возможность из тыловых городов отправлять войска на передовую.

Благословление войск дает преимущество в сражениях, а если еще проделать это в нескольких храмах, то эффект будет еще больше.

В самом начале, прежде чем начинать захватнические действия, просмотрите все нейтральные города, в некоторых из них могут производиться сверхсущества - демоны, духи, даже драконы. Эти места - желанная цель любого военачальника.

Управление

С первого взгляда описание управления "Warlords - 2" выглядит довольно устрашающе, обилие управляющих клавиш и выборов меню неподготовленного человека пугает.

На самом деле все не так уж страшно, и многими из этих возможностей пользоваться вообще никогда не придется - можно ограничиться минимальным набором операций. Для лучшего освоения управления рекомендуется пройти обучающий сценарий "Tutorial" из главного меню, он просто и наглядно объяснит начинающему основные принципы игры "Warlords - 2".



В самом верху экрана располагается меню, вызываемое щелчком левой клавиши мыши. Меню главным образом позволит вам получить массу справочной информации и осуществить такие функции, как сохранение игры, восстановление ранее сохраненных игр и выход в DOS.

Пункты меню и соответствующие им комбинации клавиш:

[Game]

Settings - Alt+X - настройка параметров игры.

Shortcuts - Alt+U - установка кнопок ускоренного доступа.

New Game - Alt+N - начать новую игру.

Save Game - Alt+S - сохранить текущую игру.

Load Game - Alt+L - восстановить ранее сохраненную игру.

Load Map - Alt+Z - загрузить ранее сохраненную карту.

Save Map - Alt+M - сохранить карту.

Quit - Ctrl+Q - выход их игры.

[Order]

Fight Order - I - изменить порядок, в котором сражаются армии в группе.

Move All - M - передвинуть все армии по намеченным ранее маршрутам.

Disband - Q - распустить армию.

Resign - R - сдаться.

[Report]

Army - A - рапорт по армиям.

City - K - рапорт по городам.

Gold - G - рапорт по состоянию казны.

Production - N - рапорт по производству армий.

Winning - W - рапорт по выигранным сражениям.

Diplomacy - D - режим дипломатии.

Quest - = - информация о полученных героями заданиях.

[Hero]

Inspect - , - подробная информация по герою, его характеристикам и предметам.

Plant Flag - F - установить флаг.

Levels - U - информация об опыте героев и об их уровнях.

Search - Z - исследование руин.

[View]

Army Bonus - O - информация о типах армий и их особенностях.

Items - T - информация о магических предметах.

Build - B - строительство городских укреплений.

Cities - C - информация о принадлежащих городах

Production - P - информация о производстве армий.

Vectoring - V - информация о пересылке армий с места производства.

Ruins - . информация о руинах.

Stack - S - информация об армиях, составляющих группу.

[History]

City - H - информация о числе городов, захваченных разными сторонами.

Events - E - информация о важных событиях за последнее время.

Gold - I - информация о количестве золота у разных сторон.

Winners - Y - информация о выигранных сторонами сражениях.

Triumphs - L - информация о достижениях и успехах сторон.

[Turn]

End Turn - Alt+E - закончить ход и передать очередь противнику.

Кроме перечисленных комбинаций клавиш, ускоряющих доступ к пунктам меню, предусмотрены и другие клавиши, они осуществляют непосредственное отдание приказов и военные действия. Все эти клавиши могут заменяться работой с мышью, но это уже вопрос вкуса - одним удобнее работать с мышью, а другим на клавиатуре.

Enter - выбор следующей группы или армии.

Esc - закончить отдание приказов текущей группе или армии и перейти к следующей.

Space - сгруппировать все армии, находящиеся на одном месте с текущей.

Tab - переключение между армией и конечной точкой ее назначенного маршрута.

Home - поместить текущую армию или группу в центр экрана.

End - разрешить армии или группе передвигаться по назначенному маршруту.

Del - отменить выбор текущей армии или группы.

Backspace - отменить назначенный маршрут.

Alt - проектирование пути, по которому пойдет армия.

Shift - если выбранная армия стоит в городе или руинах, то клавиша **Shift** вместе с щелчком клавиши мыши вызывает появление курсора города/руин.

Ctrl - в сочетании с клавишей мыши переключает режимы выбора армии и перемещения.

В основном в игре применяется левая клавиша мыши, она и совершает большинство действий. Нажатие правой клавиши вызывает справочную информацию о том месте, где в данный момент находится курсор мыши, будь то город, местность или армия.

Быстрый двойной щелчок левой клавишей служит для группировки армий или, наоборот, для разъединения групп.



При перемещении курсора мыши его вид может изменяться в зависимости от возможных в его текущем положении действий. Курсор может принимать следующие формы:

выбор области для отображения - увеличительное стекло (появляется только на карте страны).

передвижение текущей армии по земле - идущие ноги.

передвижение текущей армии по воде - корабль.

информация и принятие решений по городу - башня.

прокрутка отображаемой на карте области - рука.

выбор армии или группы - мишень.

информация о руинах - руины.

нападение на противника - меч.

спросить мнение военного советника (нажать клавишу **Shift** одновременно с изображением меча) - пузырь со знаком "?".

показать назначенный маршрут для армии или группы - длинная стрелка.

попытка нападения на противника без объявления войны - сердце.

Части основного экрана игры

Большую часть экрана занимает тактическая карта - изображение некоторого участка страны, где идет война. Обычно это участок, находящийся по соседству с текущей выбранной армией или группой. На этом изображении вы видите свои и вражеские армии, города, руины и т.д., здесь же с помощью мыши отдаются приказы на передвижение и атаку.

Под тактической картой находится сводная информация о состоянии ваших дел:

- количестве захваченных городов.
- количестве золота в казне.
- сумме, которую города приносят в каждом месяце.
- расходах на выплачиваемое армиям жалование.

Наверху справа размещена карта всей страны. Здесь с помощью "увеличительного стекла" выбирается участок местности для отображения на тактической карте. Масштаб карты страны не позволяет разглядеть местонахождение армий, здесь видны только крупные объекты.

Внизу справа находятся кнопки, облегчающие управление мышью, каждая кнопка соответствует часто применяемому действию. Четыре нижних кнопки могут выбираться игроком по своему желанию, по умолчанию для них установлены следующие значения (слева направо) :

- исследование руин.
- перемещение ВСЕХ армий по назначенным маршрутам.
- информации о героях - закончить свой действия и передать ход противнику.

Наконец, пара слов в завершение темы. В 1994 году фирма "SSG" выпустила приложение к игре "Warlords - 2" под названием "Warlords - 2 Scenario Builder ". Собственно, оно не было самостоятельной игрой, а лишь позволяло вдохнуть новую жизнь в многократно пройденные и поднадоевшие сценарии игры. В "Scenario Builder" игрок получает возможность самостоятельно проектировать сценарии, меняя все параметры. Редактор позволяет проектировать карту произвольной конфигурации, расставлять на ней города и руины, даже создавать новые типы войск. В состав "Scenario Builder" входит также два десятка новых сценариев для классического варианта "Warlords - 2", включая Британию времен короля Артура, древний Рим, Первую мировую войну, войну далекого будущего и даже явно пародийный сценарий с боевыми свинками.

Информация

Название: Warlords 2 ("Полководцы 2")
Фирма: Strategic Studies Group
Год: 1993
Размер архива: 2.4 Mb
Класс: Стратегия
Видео: VGA HI-res
Управление: Мышь
Игроков: 1-8
Игра: на одной машине
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 386

WING COMMANDER ACADEMY ("АКАДЕМИЯ "WING COMMANDER")

"Wing Commander Academy", как нетрудно понять по названию, входит в прославленный сериал фирмы "Origin". Обстановка и действующие лица знакомы: идет затяжная война между Конфедерацией и империей воинственных двуногих тигров - кильратов. Ни одна из сторон пока что не получила решающего преимущества.

Судьба войны решается хищниками космоса - маневренными, легкими, но смертоносными космическими истребителями. Истребители применяются в очень широком диапазоне задач: от эскортирования транспортных кораблей до ударных миссий. Некоторые истребители несут мощнейшие торпеды, способные разрушить целую космическую базу.

И все же главное - не техника, а люди, которые могут ей мастерски пользоваться. Умелый пилот частенько решает судьбу сражения или целой стратегической операции. За примером далеко ходить не нужно: колония Годдард была полностью уничтожена кильратским дредноутом "Сивар", но ответная операция авианосца Конфедерации в кильратском секторе космоса привела к уничтожению "Сивара" и ликвидации угрозы (подробности - "Wing Commander I", "Secret Missions"). Вся работа при этом, разумеется, легла на плечи пилотов истребителей.

Неопытный новичок в бою лишь погубит дорогостоящий истребитель и самого себя, да к тому же подведет напарника. Единственным выходом из ситуации становится предварительная тренировка пилотов не специальных компьютерных тренажерах в учебных академиях, где можно имитировать практически все возникающие в бою ситуации.

"Wing Commander Academy" как раз и является таким компьютерным тренажером. Здесь нет развития сюжета "Wing Commander", практически нет установленного содержания боевых заданий. Каждый пилот может сам выбрать тип своего истребителя и напарника, длительность задания, количество и тип истребителей противника; словом, все параметры можно свободно менять. Основной наградой пилоту становятся записи в таблице рекордов, а не медали.



С точки зрения развития техники "Wing Commander Academy" относится к периоду времени "Wing Commander - 2" и Секретных Операций, поэтому кильратские истребители представляют собой довольно грозных противников. Разумеется, техника Конфедерации тоже улучшена до послдних моделей, которых не было даже в основной части "Wing Comander - 2".

Также в академии предусмотрен экзаменационный режим, где пилот может попробовать свои силы в сражении с предлагаемыми противниками. Справиться с каждой последующей волной становятся все сложнее из-за увеличения количества вражеских истребителей и их силы.

Созданные пилотами задания могут сохраняться для дальнейшего их использо-

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

вания или для проверки боевого искусства других пилотов.

Управление в игре сделано под мышь или джойстик. Оно практически ничем не отличается от управления "Wing Commander II Deluxe".

После запуска "Wing Commander Academy" вскоре появляется экран с "замаскированным" главным меню. У вас есть следующие возможности для выбора:

CREATE MISSION - создать задание.

FLY PREVIOUS MISSION - повторить последнее задание, присутствует не всегда.

CONFIGURATION - изменение игровых параметров: включение/отключение музыки и звуковых эффектов, калибровка джойстика.

EXIT TO DOS - прекращение игры и выход в DOS.

Здесь же на табло отображается информация о лучших пилотах академии вместе с количествами набранных очков.

Когда вы войдете в режим создания, перед вами возникнет панель управляющего компьютера. Он условно делится на три большие вертикальные "полосы", соответствующие разным функциям.

В самом верху левой части панели вы можете ввести свое название для задания. Оно будет использоваться для выбора из списка сохраненных заданий при загрузке.

Под ним расположена кнопка включения экзаменационного режима. Как уже говорилось, в экзаменационном режиме вам придется сталкиваться с нарастающими силами противника; напарника и тип корабля вы выбираете на свое усмотрение. Ремонт и дозаправка истребителя в экзаменационном режиме происходит через каждые три "волны", а восстановление защиты до максимума - после каждой "волны".

Еще ниже вы видите переключатель навигационных точек. Ваше задание будет состоять из стольких точек, сколько вы сами зададите. Когда вы удовлетворитесь расстановкой объектов возле некоторой точки, то стрелкой вправо возле переключателя переходите к следующей, а потом можете снова вернуться к предыдущей (стрелка влево возле переключателя).

В нижней части расположен служебный экран, где можете видеть трехмерное вращающееся изображение космического объекта и его название.

И, наконец, переключатель DIFFICULTY в самом низу левой части панели задает степень мастерства ваших противников. Чем выше будет значение DIFFICULTY, тем больше придется попотеть вам и напарнику.

Верх средней части панели занят радаром, где показывается местонахождение всех космических объектов возле текущей навигационной точки. Красные треугольники соответствуют кораблям противника, а круги - минным и астеро-идным полям. Радар не только применяется для вывода информации: вы сооружаете ваше задание, расставляя условные изображения объектов на радаре. Чтобы редактировать объекты возле другой навигационной точки, используйте переклю-чатель в левой части панели (см.выше).

В самом низу средней части панели вы видите условные изображения всех объектов, которые вы можете произвольно расставлять в своем задании; среди них не только истребители, но и также минные и астероидные поля, катапультировавшиеся пилоты и капсулы с информацией, которые нужно подбирать. Обратите внимание на то, что

вы можете расставлять истребители Конфедерации, но управлять ими все равно будут кильратские пилоты, так что это будут враги, а не союзники.

Чтобы поместить объект в ваше задание, щелкните мышью на его условном изображении, вокруг него появится рамка. Теперь щелкните мышью на радаре наверху, чтобы поместить выбранный объект в указанное вами место. Так вы сможете расставить несколько однотипных объектов; потом, если нужно, измените выбранный объект, и повторите.

После условных изображений объектов идут еще две кнопки:

RND - показ на небольшом экране слева трехмерного изображения текущего объекта или всех объектов поочередно.

REMOVE - когда вы щелкаете мышью на кнопке REMOVE, то можете снимать с радара установленные ранее объекты простым щелчком клавиши мыши. Выход из режима снятия осуществляется повторным щелчком мышью на кнопке REMOVE.

В правой части панели находятся управляющие кнопки:

PILOT SHIP - выбор типа пилотируемого истребителя для выполнения задания.

WINGMAN - выбор напарника для задания. Если хочется, можно идти в бой одному, отказавшись от напарника.

LOAD - загрузить ранее созданное и сохраненное задание.

SAVE - сохранить текущее задание со всеми установками, чтобы загрузить его позднее.

CLEAR - сброс всех установок и повторение процесса создания с самого начала.

CANCEL - возврат к главному меню.

EXECUTE - выполнение созданного или загруженного задания. Собственно, здесь и начинается самое интересное.

Описывать управление истребителем в бою особого смысла нет - оно полностью идентично управлению в “Wing Commander II Deluxe”, и там вы найдете описание всего, что может понадобиться.

Единственным отличием становится способ возврата после выполнения задания. Когда противника не остается, достаточно просто включить автопилот, чтобы попусту не висеть в космосе.

Для “Wing Commander Academy” имеется приложение под длинным названием “Wing Commander Academy Speech Pack”. Установка его позволяет владельцам звуковых карт слышать во время сражения реальные голоса пилотов - как напарника, так и врагов-кильратов.

Информация

Название: Wing Commander Academy (“АКАДЕМИЯ “WING COMMANDER”)
Фирма: Origin
Год: 1993
Размер архива: 4.1 Mb
Класс: Динамика, Симулятор
Видео: VGA
Управление: Мышь, Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 386



WING COMMANDER - 2: VENGEANCE OF KILRATHI ("WING COMMANDER - 2: МЕСТЬ КИЛЬРАТОВ")

В одном из западных игровых журналов "Wing Commander" метко назван "космической сагой". В самом деле, "Wing Commander" - это не "традиционный" имитатор космического истребителя с набором оторванных друг от друга заданий. Захватывающий и динамичный сюжет, на развитие которого игрок влияет своими успешными (или неуспешными) действиями, долго не позволяет оторваться от игры, здесь предусмотрено многое: война, дружба, предательство и любовь. Интересно отметить также, что создателям игры удалось воссоздать уникальную атмосферу боевого пилотского содружества; персонажи - как положительные, так и отрицательные - обрисованы очень живо и ярко.

Главный герой игры - пилот космического истребителя и участник галактической войны. Конечно же, он не простой пилот, а выдающийся ас, и сражается с расой агрессоров, разумных и воинственных зверей, похожих на двуногих тигров, у которых война возводится в ранг основной добродетели. Агрессоры по названию их империи - Кильра - зовутся кильратами, это бесстрашные и жестокие воины (по словам основного создателя игры Криса Робертса, термин "кильраты" происходит от английских слов "Kill" и "Rats", то есть "убийцы крыс" - напоминаем, что агрессоры относятся к семейству кошачьих). В первой части игры ("Wing Commander") герой благополучно выигрывает целую военную кампанию и становится командиром космического авианосца "Тигриный Коготь".

Однако на этом полоса успехов для него закончилась, и в "Wing Commander - 2" он вступил в "черный" период. Во время одного из патрулей, возглавляемых им, к "Тигриному Когтю" подобрались истребители-невидимки, чудо кильратской технологии, и уничтожили авианосец. Конфедерации был нанесен тяжелый удар. Главному герою игры предъявили целый спектр обвинений - от халатности и трусости до прямого предательства. Прямых доказательств его вины не было, а отставку он принять отказался, поэтому адмирал Толвин упрятал его в службу безопасности полетов.Остаток службы должен был пройти за канцелярским столом или изредка - на патрульном сверхлегком корабле, но в системах, где врагов вообще не бывает.

Так прошло десять лет, а истребители-невидимки так и не появлялись. Дело в том, что кильратам пришлось при отступлении уничтожить сверхсекретный центр по их производству и начать работы практически с самого начала. Ничего не предвещает изменения судьбы несправедливо обиженного главного героя, но вот в одном из повседневных патрулей он и его напарник совершенно неожиданно сталкиваются со звеном кильратских истребителей...

"Wing Commander - 2" по сравнению с первой игрой увеличился в объеме в несколько раз, причиной тому стали глобальные изменения в оформлении, общем ходе и структуре игры. Гораздо больше внимания уделено сюжетным "роликам", так что игра стала еще больше напоминать фантастический фильм. Если

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★★

раньше ролики встречались только изредка, то теперь между каждыми двумя заданиями вы можете узнать, как развиваются военные действия и сюжет.

Самой полной версией игры можно считать "Wing Commander - 2 Deluxe". Игра осталась той же, просто в этот комплект входит оцифрованная речь пилотов - своих и вражеских, а также оба набора "специальных операций", то есть дополнительных заданий. В "секретных операциях" появляются новые типы боевой техники и персонажи, которых не было в "Wing Commander - 2".

В первом комплекте "специальных операций" наш герой готовится к переводу в секретное отделение под руководством своего старого друга майорга Таггарта (Паладин). Но еще до начала своей активной службы там во время очередного боя он сталкивается с несколькими истребителями Конфедерации, которые нападают на него! Выясняется, что на одном из авианосцев Конфедерации поднят мятеж, и отделение секретных операций должно как-то выяснить причины и решить проблему.

Главным противником во вторых "секретных операциях" становится предатель, разоблаченный в основной части "Wing Commander - 2". Трибунал приговорил его к смерти, однако по пути к месту казни ему удается бежать. Он клянется уничтожить героя игры...

Самой основной частью игры продолжают быть, разумеется, космические сражения. В них можно использовать мышь или джойстик, чтобы управлять основным движением корабля, но обойтись без многих вспомогательных клавиш невозможно. Сейчас мы приведем описание приборов и систем корабля, а потом - краткую сводку используемых в игре клавиш.

Общий обзор

В игре "Wing Commander - 2" вам придется летать на самых разнообразных кораблях Земной Конфедерации, от легчайших и хрупких истребителей "Ferret" до неуклюжих бронированных мастодонтов "Broadsword". Впрочем, большинство систем на кораблях действует практически одинаково, так что вам не придется переучиваться с каждой новой машиной. Лишь на некоторых кораблях имеются свои уникальные приборы и системы, но это будет отмечено особо.

Вот буквально несколько слов о машинах, в которых вам придется воевать, без приведения численных характеристик или исторических сведений:

P-64C "Ferret" - легкий патрульный истребитель. Вооружение крайне слабое, ракеты отсутствуют вообще. Концепция патрульного истребителя предусматривает уход от встреченного врага, так что недостаток оружия и брони частично компенсируется большой скоростью машины.



F-54C "Epee" легкий истребитель. В общем и целом он напоминает "Ferret" с улучшенными боевыми характеристиками, хотя скорость у "Epee" пониже. "Epee" несет пару ракет, а для ведения огня оснащен ускорителями частиц (particle cannon). Броня оставляет желать лучшего, много попаданий машина не выдерживает.

F-44G "Rapier" средний истребитель. Был чудом техники в конце периода "Wing Commander - 1", но за прошедшие 10 лет несколько устарел. Однако умелый пилот на "Rapier" без проблем справляется с 4-5 средними машинами противника. Вооружение - 2 лазера и 2 ускорителя частиц, плюс 6 ракет различных типов и противоракетная ловушка (chaff pod).

F-57A "Sabre" - тяжелый истребитель. Броня и быстро восстанавливаемое силовое

поле отлично защищают "Sabre" от попаданий, огневая мощь тоже "на уровне" (2 лазера + 2 гравитационных пушки (mass driver), 6 ракет). Из всех современных машин Конфедерации "Sabre" считается самой сильной, он в одиночку может уничтожить последние кильратские модели даже при чис-ленном превосходстве противника.

A-17D "Broadsword" - тяжелый бомбардировщик. Скорость у "Broadsword" мала, реактивные ускорители отсутствуют вообще, и машина может легко стать добычей противника. Эти недостатки компенсируются большой огневой мощью и возможность вести огонь со всех четырех направлений. Кроме того, в стандартный комплект вооружения "Broadsword" входят специальные торпеды для уничтожения больших кораблей противника.

Есть и другие корабли Конфедерации, не предназначенные для сражений (например, транспортные), но летать вам на них не придется. Не забывайте заботиться о таких кораблях и защищать их от кильратских нападений, они вряд ли смогут постоять за себя.

Теперь - столь же краткие сведения об основных кораблях противника.

"Sartha" легкий истребитель. Вооружение умеренное, но машина очень подвижна. Маневренность "Sartha" делает исключительно неприятными столкновения с 4-5 такими машинами; чтобы зайти в хвост вашей машины и дать залп, им требуется всего секунда или две. Впрочем, пара удачных попаданий оканчиваются для "Sartha" плохо.

"Drakhri" - средний истребитель. Как ни странно, сражаться с ними обычно легче, чем с "Sartha", поскольку гораздо легче попасть в цель. Лобовая атака на звено "Drakhri" не рекомендуется из за их неплохой вооруженности (3 лазера).

"Jalkehi" - тяжелый истребитель. Самая медленная из кильратских машин, но атаковать ее стоит только с борта - в хвосте "Jalkehi" находится мощная нейтронная пушка. "Jalkehi" отлично бронирован и переживает около десятка попаданий.

"Grikath" - тяжелый истребитель. Несет очень солидное вооружение и обладает общим недостатком всех тяжелых машин - неповоротливостью. Как и на "Jalkehi", имеется хвостовая установка, но уже из двух нейтронных пушек. Конструктивные недостатки "Grikath" приводят к слабой выживаемости машины при попаданиях. Обычно для уничтожения "Grikath" хватает нескольких удачных залпов.

У кильратов есть и крупные корабли ("Ralatha", "Kamekh", "Fralthra" и другие). Из них только корвет "Kamekh" да транспорт "Dorkathi" можно уничтожить пальбой из пушек и ракетами, прочие корабли защищены фазовым полем, и для их уничтожения необходимы специальные торпеды.

Приборы и системы истребителей

Вооружение

Все вооружение делится на две крупные категории: энергетическое оружие (пушки) и баллистическое (ракеты). Энергетическое оружие обладает неограниченным боекомплектом, и стрелять из него можно сколько угодно. Через некоторое время непрерывного огня энергетического оружия необходимо дать конденсаторам энергии перезарядиться, а для этого - прекратить огонь. Индикатор состояния заряженности энергетического оружия есть на приборной панели любого корабля. Основные виды

энергетического оружия:

- лазерные пушки (laser cannons). Повреждения от них не слишком велики, но зато лазеры эффективны на больших расстояних.
- гравитационная пушка (mass driver). Является основным оружием истребителя -надежна и причиняет умеренные повреждения. Перегрев и затраты энергии минимальны.
- нейтронная пушка (neutron gun). Причиняет большие повреждения, но только на близком расстоянии. Быстро нагревается и поглощает много энергии.
- ускоритель частиц (particle cannon). Во флоте Конфедерации ускорители практически заменили устаревшие нейтронные пушки. Ускорители сочетают дальнобойность лазеров с эффективностью нейтронной пушки.

На некоторых типах истребителей стоит две пары пушек различных типов; пилот может на свой выбор вести огонь из любой пары или объединить пушки, чтобы стрелять из четырех сразу.

Баллистическое оружие составляют ракеты самых различных типов (тепловые, различающие корабли по принципу "свой"-"чужой" и т.д.), а также торпеды. Все это вооружение имеет ограниченный боекомплект. Для запуска ракет многих видов необходим предварительный захват цели. Для этого нужно в течение некоторого времени держать цель в поле видимости и подождать, пока красное перекрестие системы захвата не дойдет до цели и не появится сообщение "Missile locked". Эти неудобства компенсируются повышенной надежностью ракеты - противнику будет существенно труднее "стряхнуть" ракету с хвоста.

Ракеты обычно причиняют большие повреждения, чем пушки; скажем, одной ракеты бывает достаточно, чтобы уничтожить легкий истребитель типа "Sartha". Но для эффективного применения ракет против более крупных целей сначала стоит "снять" защитное поле цели пушечным огнем.

Торпеды (torpedo) - разновидность ракет, специально предназначенных исключительно для поражения крупных целей и наводящихся ТОЛЬКО на эти цели. Для того, чтобы воспользоваться торпедой, необходимо предварительно зафиксировать цель. Торпеды наводятся очень долго, к тому же пускать их стоит поближе к кораблю противника, чтобы торпеду не сбили защитные пушки. Торпеды устанавливаются только на бомбардировщике "Broadsword" и на истребителе "Sabre".

Двигатель



Ионный двигатель (ion drive) обеспечивает передвижение машины с нужной скоростью. Повреждения двигателя резко ограничивают максимальную скорость машины.

Обычно в кабине установлено два цифровых датчика скорости: для текущей и стандартной (set) скорости. Стандартная скорость - это скорость, к которой вернется истребитель, если немного подождать. Текущая скорость может существенно отличаться от стандартной в основном за счет применения реактивного ускорителя. Ускоритель позволяет истребителю на короткое время увеличить свою скорость в два-три раза; это помогает оторваться от погони или уйти из-под обстрела, но расход топлива в режиме ускорителя резко возрастает. На бомбардировщике "Broadsword" ускорителей нет.

Автопилот

Для того, чтобы пилотам не требовалось управлять истребителем во время длительных перелетов, предусмотрен режим автопилота. Автопилот благополучно доставляет истребитель к следующей навигационной точке, если по пути не встретится опасность и не потребуется вмешательство пилота. Такой опасностью могут стать корабли противника, а также минные или астероидные поля.

Связь

На корабле установлена аппаратура связи (Intercom unit). Вы можете связываться со всеми кораблями в зоне видимости - как со своими, так и с вражескими. Связь применяется в основном для отдания приказов напарнику и для запросов на посадку, стыковку, дозаправку и т.д. По радио можно также переругиваться с пилотами противника, но это служит скорее для морального удовлетворения.

Захватный луч

Захватный луч позволяет пилоту подобрать в корабль из космоса небольшой объект. В ходе игры приходится подбирать катапультировавшихся пилотов или капсулы с информацией. Лучом оснащены только машины типа "Broadsword" и "Sabre". Чтобы подобрать объект, нужно остановить машину так, чтобы объект находился вблизи от нее с хвоста, переключиться на позицию хвостового стрелка (или бортового - на "Broadsword") и нажать клавишу **G**, после чего просто нажать **Space**, как для любого оружия.

Гипердвигатель

На бомбардировщиках "Broadsword" установлена аппаратура для прыжков через гиперпространство. Прыжки возможны не из любого места, а только из специальных точек пространства.

Установка катапультирования

Предусмотрена лишь для самых безвыходных случаев. Учтите, что задание, в котором вы катапультируетесь, автоматически заканчивается неудачно для Конфедерации, поэтому старайтесь проходить ваши задания без катапультирования.

Информационные системы

На каждой машине вы обнаружите массу всяких датчиков и приборов. Прежде всего - это индикаторы топлива (fuel) и энергии конденсаторов для ведения огня из пушек (energy). Чаще всего эти индикаторы выглядят наподобие стандартной цветной полоски с несколькими состояниями (красный, желтый, зеленый). Индикатор энергии восстанавливает свое состояние при остановке огня, а вот топливо убывает постоянно. Чаще всего топлива хватает для успешного завершения задания; не стоит злоупотреблять полетами на реактивном ускорителе, и все будет нормально.

Индикатор автопилота выглядит обычно как лампочка с надписью "auto". Когда лампочка горит, значит, автопилот можно включить.

Индикатор "lock" загорается, когда на ваш истребитель идет ракета противника. Возможными действиями могут быть резкие броски скорости и развороты, чтобы ракета сбилась со следа, или выброс "Chaff pod" - электронной ловушки для ракет.

Также в кабине установлено два информационных экрана (на "Ferret" - только один). На одном из них вы можете получить информацию о степени повреждений

корабля и выбирать тип текущего баллистического оружия. Другой работает в одном из трех режимов - навигационном, режиме цели или связи. В навигационном режиме показано расстояние до следующей навигационной точки, а в режиме цели - текущая цель. На этом же экране вы выбираете посылаемое по системе связи сообщение и получаете сообщения от других кораблей.

Особое место в кабине занимает круглый радар. На нем показаны все корабли возле вас - и свои (синие и белые точки), и вражеские (красные точки). Кстати, точно так же различаются по цветам рамки прицела свои и чужие корабли на экране. По яркости точки можно следить за расстоянием от вас до объекта - более яркие точки соответствуют близким объектам. Более крупной точкой на радаре выделяется текущая цель; если вы хотите погоняться за одним и тем же кораблем противника и не давать системе автоматического переключения целей мешать вам, просто зафиксируйте вашу цель.

Основные клавиши управления во время космических сражений

+ - увеличение стандартной скорости.

- - уменьшение стандартной скорости.

*****- реактивный ускоритель.

Space - выстрел из пушек.

Enter - запуск ракеты или противоракетной ловушки.

Backspace - срочная остановка.

A - автопилот.

C - связь по радио.

D - информация о повреждениях устройств и систем корабля.

G - выбор применяемых пушек или захватного луча.

J - прыжок через гиперпространство (только на “Broadsword”).

L - фиксация текущей цели.

N - выбор навигационного режима из режима цели, а также вывод карты при повторном нажатии.

T - выбор режима цели (в навигационном режиме) и смена цели.

W - Выбор системы вооружения (все, кроме пушек - торпеды, ракеты и т.д.).



Вспомогательные клавиши управления во время космических сражений:

M - изменение длительности пребывания сообщений на экране.

P - пауза в игре.

R - воспроизведение “фильма” по заданию.

V - разрешение/запрещение показа видеоизображений при связи.

1....5 - регулировка скорости поступления сообщений.

Esc - выход из режима навигационной карты.

Изменение вида:

F1 - вид вперед (основной).

F2 - вид налево (на “Broadsword” - левая бортовая пушечная установка).

F3 - вид направо (на “Broadsword” - правая бортовая пушечная установка).

F4 - вид направо (на “Broadsword” или “Sabre” - хвостовая пушечная установка).

F5 - вид на корабль сзади.

F6 - боевой вид.

F7 - тактический вид.

F8 - вид с камеры, установленной на ракете.

Комбинации клавиш ускоренного выполнения функций:

Alt+A - приказ напарнику атаковать вашу текущую цель.

Alt+B - приказ напарнику расходиться и атаковать.

Alt+D - запрос напарника о повреждениях его корабля.

Alt+F - приказ напарнику сохранять строй (или формировать его).

Alt+H - запрос напарника о помощи.

Alt+T - издевательское сообщение вражескому пилоту.

Alt+X - выход в DOS.

Ctrl+E - катапультирование.

Ctrl+M - включение/отключение музыки.

Ctrl+S - включение/отключение звуковых эффектов.

Между выполнением заданий вы будете находиться на базе, в жилом отсеке. Там у вас есть всего четыре возможности:

Save/Load game - сохранить текущую игру или загрузить ранее сохраненную.

Exit to DOS - выход в DOS.

Fly Mission - выполнить очередное задание.

View Storyline - посмотреть ролик с развитием сюжета после выполнения вами задания.

Информация

Название: Wing Commander 2: Vengeance of Kilrathi (“ Wing Commander 2: Месть Кильратов”)
Фирма: Origin
Год: 1992
Размер архива: 9.4 Mb
Класс: Динамика, Симулятор
Видео: VGA
Управление: Мышь, Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

WOLFENSTEIN 3D ("ЗАМОК ВОЛЬФЕНШТЕЙН 3D")

Когда игра "Wolfenstein 3D" пару лет назад появилась у нас в России, то вызванное ею массовое помешательство по силе было сравнимо разве только с "Тетрисом". Эта была первая в своем роде игра, в которой создавался "эффект присутствия" играющего в игровой обстановке, если не считать самых древних попыток на эту тему (о них не стоит даже серьезно упоминать). Трехмерный плавный синтез "вида из глаз" ("3D" в заставке и означает "трехмерный") в сочетании с великолепным звуком словно переносит играющего в кишащие нацистами лабиринты. "Wolfenstein 3D" можно считать предтечей игр класса "виртуальной реальности" на компьютерах IBM.

До "Wolfenstein 3D" фирма "Id Software" ничего особо выдающегося не создала, и вдруг за считанные месяцы их продукт уверенно в первые места в компьютерных хит-парадах. Результат был настолько убедителен, что "Id Software" перешла на производство исключительно игр-аналогов "Wolfenstein 3D". При этом каждый их новый продукт отличался чем-то оригинальным и смотрелся лучше предыдущих! Правда, требования к аппаратной части тоже неумолимо растут. Отчасти проблему может решить предусмотренное в программе изменение размеров синтезируемой картинки-кадра и ускорение вывода изображения. Этот же принцип был сохранен фирмой "Id Software" и для всех своих последующих игр.

Игра состоит из шести разных миссий, все они объединены одним общим героем - американским супершпионом Вилли Блашковичем. Супер-Вилли сбегает из нацистского плена, предотвращает применение нацистами химического оружия, срывает планы по вводу в бой армии оживших мертвецов и добирается аж до самого Гитлера. Все эти сверхчеловеческие задачи он реализует с помощью оказавшегося под рукой оружия - от многоствольного пулемета до самого обычного ножа.

Кстати, на "Wolfenstein 3D" приключения Вилли не заканчиваются. О том, как Вилли сразился с Ангелом Смерти, вы можете узнать из великолепного продолжения этой игры, оно называется "Spear of Destiny".



Управлять похождениями Вилли вы можете как с клавиатуры, так и с помощью мыши или джойстика. Основные действия Вилли во время игры:

стрельба (fire) - несомненно, самое главное и чаще других используемое действие Дополнительных разъяснений не требует.

перемещение - когда стоишь на одном месте, много не настреляешь, правда?

открывание дверей (open) - помогает, только если дверь не заперта. Кроме того, открывать можно и потайные ходы в стенах.

бег (run) - предположим, вам предстоит пересечь наполненную противниками комнату. Чтобы не нахватать лишних пуль, вы можете увеличить скорость.

★ Рейтинг

Графика	★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★

шаг в сторону (strafe) - помогает уклоняться от вражеских пуль, не тратя лишнего времени на повороты.

Каждая миссия состоит из 9 уровней, и на каждом уровне, кроме последнего, ваша задача - обнаружить лифт, ведущий наверх. По пути к заветной двери вас ждут толпы врагов, и вам придется держать наготове ваше оружие. В начале игры у вас есть только пистолет и нож, но позже вы сможете обзавестить более приличным оружием. Разумеется, враги будут стрелять в вас, и вам придется улучшать свое пошатнувшееся здоровье едой и аптечками, а также пополнять свои запасы патронов. Кстати, вы будете находить похищенные нацистами сокровища, это приносит вам призовые очки. Однако набранные очки приносят скорее моральное удовлетворение, нежели реальную пользу - да, конечно, за 40,000 набранных очков вам дают новую жизнь и, следовательно, возможность продолжить игру с момента вашей гибели, но... При гибели вы потеряете все накопленное с таким трудом оружие, и все станет совсем плохо, с пистолетом много не навоюешь. Поэтому после гибели, как правило, приходится просто восстанавливать записанную игру.

Некоторые двери окажутся для вас закрытыми. Что же, придется поискать подходящий к двери ключ, но учтите - найденный вами ключ может открывать вовсе не эту дверь, а совершенно другую!

На последнем уровне вы должны уничтожить главного мерзавца, отличающегося от прочих повышенной живучестью и способностью сносить вам чуть ли не все здоровье буквально с одного попадания. Кавалерийская лихая атака здесь просто бесполезна, приходится бегать и уворачиваться, выбирая подходящий момент для своего контрудара. Авторы игры сжалились над Вилли и на каждом последнем уровне разместили тайники с невероятными количествами патронов и аптечек; есть смысл поискать эти тайники перед тем, как лезть в драку.

И еще: башня полна потайных ходов, поэтому внимательное изучение стен может привести вас к исключительно ценным складам патронов и средств поправки здоровья! Например, при определенном терпении вы уже на втором уровне первой миссии сможете найти пулемет. Впрочем, признаемся: отыскать потайные двери очень непросто. Немножко помогает тот факт, что потайные двери иногда (но не так уж часто) спрятаны под гобеленами, гербами, портретами и т.д. Поэтому вам придется, если вы хотите поискать потайные двери, пытаться "открыть" подозрительную стену, вдруг получится?

Будьте осторожны, безрассудство наказывается; вы можете храбро выйти против десятка солдат и начать пальбу, но вас просто изрешетят за считанные секунды. Маневрируйте, пользуйтесь укрытиями, не забывайте о том, что враги могут подойти сзади - в общем, делайте то же, что бы вы делали в подобной ситуации в жизни!

Информация

Название: WOLFENSTEN 3D ("Замок Вольфштеин 3D")
Фирма: ID Software
Год: 1992
Размер архива: 1.6 Mb
Класс: Динамика
Видео: VGA
Управление: Мышь, Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 1 MB
Процессор: 286

XENON 2

Враждебная планета, агрессивно нападающие аборигены, узкий проход, простреливаемый бластерными снарядами, и маленький, одинокий, почти не вооруженный кораблик, летящий по этому тоннелю. Есть ли у него шансы на успех? Узнать об этом вы можете, поиграв в супер-хит всех времен XENON-2 фирмы BITMAPS BROTHERS. В процессе игры вы управляете тем самым одиноким корабликом, который является космическим рейнджером и охотится на врагов рода человеческого, впрочем, не из альтруизма, а за полновесные мегакредиты, на которые можно покупать солидные дополнения к первоначальному одинокому бластеру, превращать в пыль еще больше врагов и покупать еще больше вооружений и дополнений.

ЗАПУСК ПРОГРАММЫ

В начале игры вы просто должны выбрать:

1 PLAYERS - играть одним игроком.

2 PLAYERS - играть двумя игроками по очереди.

MUSIC ON/OFF - присутсвие/отсутствие музыкального сопровождения.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

Управление космическим рейнджером стандартно для игр подобного типа: стрелки - перемещение по горизонтали и вертикали, **Space** - стрельба. Кроме этих кнопок существует еще кнопка НЫРЯНИЯ, DIVE, она устанавливается в начале игры, в меню CUSTOMISE KEYS, УСТАНОВКА КЛАВИШ УПРАВЛЕНИЯ. Весьма полезна в ходе игры клавиша **P** на клавиатуре, она позволяет включить режим паузы, т.е. все на экране остановится до нажатия любой другой клавиши.

Когда космические баталии поднадоедят вам и утомит мелькание осколков вражеских кораблей, нажмите **F10**, последует незамедлительный выход из игры.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Для начала опишем игровой экран, что на нем есть и где оно расположено. Нижняя строчка показывает текущее состояние игроков, P1 для первого игрока и P2 для второго. Цифры рядом с ними показывают количество набранных очков, а желтая полоска это индикатор состояния корабля, когда она полная - все в порядке, но по мере попадания в вас и столкновения с врагами она уменьшается. Когда она достигнет нуля, корабль взрывается и текущая попытка закончена, количество оставшихся попыток отображено в красном квадрате рядом с полосой состояния корабля.



Весь путь космического рейнджера разделен на мелкие участки, и если вы погибли не в самом начале, то следующая попытка начинается чуть ниже того места, где вас убили, а не сначала. Когда кончатся все попытки, а в начале их три, то тоже не все еще потеряно, существуют еще кредиты, и их тоже три. При взятии следующего кредита

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★

вы так же начинаете не сначала, а рядом с местом неудачи.

Кроме такого печального деления, существуют остановки-магазины, которые также можно считать этапами пути. Магазины содержит инопланетянин-купец, с которым вы можете договориться о покупке или продаже того или иного товара. При попадании в магазин вы оказываетесь в отделе продаж магазина, в нескольких из двадцати маленьких окон будут находится изображения товаров, которые вы можете продать. Под каждым окном имеется желтая лампочка, зажгите ее с помощью стрелок под нужным вам окном. При нажатии **Space** один раз инопланетянин скажет цену, которую он готов заплатить за этот товар, при нажатии **Space** второй раз или нажатии кнопки SELL вы продадите данный товар, и количество ваших денег, REALCASH, увеличится. После нажатия кнопки EXIT мы попадаем в отдел покупок, на сей раз в маленьких окнах находится товар на продажу. Нажав **Space** один раз, мы получаем информацию о товаре, подсвеченном желтой лампочкой, и его стоимость. Второе нажатие **Space** или клавиша BUY делают вас счастливым покупателем и уменьшают количество наличных денег, REALCASH. Если что-то упорно не покупается, значит, для него просто нет места на корабле, это происходит, например, при попытке купить два оружия, которые подвешиваются сзади, будьте внимательны. После необходимых покупок нажимаем EXIT, и снова в бой. Подробнее о товарах в магазине в главе АССОРТИМЕНТ МАГАЗИНА.

Несколько слов о бойне, вами производимой. На первый взгляд, все просто, лети и стреляй, но есть несколько особенностей, которые надо знать. Например, враги вылетают группой из нескольких кораблей, и для получения мегакредитов нужно убить их всех, никого не упустив. Мегакредит, он же деньги для магазина, выглядит как прозрачный шарик с желтой буквой С, надо, не теряя времени, подбирать его, иначе он может улететь вниз и пропасть. Одиночные корабли явно металлического происхождения, это какое-нибудь вооружение или какое-то дополнение для корабля. Например, в самом начале игры в одном из таких кораблей находится задняя пушка, которая значительно облегчает жизнь на следующих этапах. Не старайтесь путем разбивания клавиатуры достичь максимальной скорострельности, старайтесь научиться находить точку, с которой вражеская группа будет уничтожена полностью. В конце каждого уровня вам предстоит сразиться с монстром, курирующем данный уровень. Присмотритесь внимательнее: у него есть уязвимые места, которые загораются на мгновение белым цветом при точном попадании в них, попав определенное количество раз, вы уничтожите монстра, и вас ждет заслуженная награда - огромное количество мегакредитов, хватайте их, пока не разлетелись. Будем надеяться, что данные советы вам чем-нибудь помогут, но главным в такого рода играх является, конечно, опыт и после некоторых неудач вы будете легко проходить уровни, которые казались непроходимыми.

АССОРТИМЕНТ МАГАЗИНА

Вот краткий перечень товаров в инопланетном магазине, будем надеяться, он поможет вам при освоении этой игры.

ADVICE - купец дает вам совет, метод вытягивания денег ни за что.

SPEED UP - устройство для повышения скорости корабля.

HEALTH - здоровье корабля, увеличение желтой полоски.

AUTOFIRE - повышение скорострельности, без замены разбитой клавиатуры.

POWER UP - повышает мощность огня бластеров и лазеров, их снаряды становятся толще.

REAR SHOT - задняя бластерная пушка.

SIDE SHOT - стрельба из пушки, направо и налево по горизонтали.

DOUBLE SHOT - прикрепляется на нос корабля и позволяет палить вперед из двух бластеров одновременно.

FLAMER - стреляет вперед огнем на ограниченное расстояние.

LASER - лазерная установка, подвешивается сбоку.

CANNON - ракетница, подвешивается сбоку и палит тяжелыми ракетами, для комплекта требуется две, справа и слева.

ROCKET LAUNCHER - ракетная установка, стреляет еще более мощными ракетами, чем CANNON.

HOMING MISSILE - самонаводящаяся ракета, но малой мощности.

MINE - мина, подвешивается сзади и уничтожает врагов. Делается это так - нажмите и держите **Space**, стрелками движения перемещайте мину по экрану, на поле будут оставаться мины, при отпускании **Space** они взорвуться и уничтожат противников, находящихся рядом. При нескольких использованиях количество устанавливаемых мин уменьшается.

ELECTRO BALL - работает почти как мина, отличие в том, что он сразу поражает врага, без отпускания **Space**.

DRONE - также подвешивается сзади, но неуправляема и сама стреляет во все стороны смертельными для врагов каплями.

DIVE - устройство для "ныряния", при нажатии клавиши ныряния ваш корабль уменьшается и некоторое время летит, неузвимый для врагов, но после он опять становится •обычным, и снова начинаются проблемы.

SUPER NASHWAN POWER - на несколько секунд дает максимально возможное вооружение, смерть всему, что шевелится, но при достижении счетчиком цифры 0 вы возвращаетесь к тому, что было.

Информация

Название: Xenon 2
Фирма: BITMAP BROTHERS
Год: 1989
Размер архива: 445 Кб
Класс: Динамика
Видео: EGA, VGA
Управление: Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1



XWING

Шедевр развлекательного кино - "Звездные Войны" - не могли не появиться в виде компьютерных игр, эта судьба неминуема для любого популярного фильма. Единственная проблема состоит в том, что очень часто по фильмам создается откровенная халтура, рассчитанная только на известность прототипа.

Пересказывать сюжет игры и фильма было бы бессмысленно - большая часть людей уже знакома с приключениями Люка Скайуокера и его борьбой с Империей, стремящейся поработить все народы Галактики. Если же кто-то фильма не видел, то пересказ все равно не передаст никакого впечатления от потрясающего размаха и зрелищности съемок.

К счастью, Джордж Лукас не отдал права на свое детище посторонним фирмам, и "Звездные Войны" были воплощены в виде компьютерной игры "родной" фирмой "Lucas Arts". "XWing" не вышел в момент максимальной популярности "Звездных Войн", на это у создателей игры просто не было времени; добросовестно сделанные игры невоможно сделать за месяц два. А игра действительно заслуживает самых высших оценок - промежуточные ролики в игре не уступают по качеству фрагментам фильма, а космические сражения захватывают дух своей реалистичностью.

Как ни удивительно, главным героем "XWing" становится вовсе не Люк Скайуокер и даже не Хан Соло; они вообще не появляются на экране. Нет, вам придется сражаться за безымянного рядового пилота Повстанцев. Впрочем, без таких безымянных пилотов главные герои ни за что не смогли бы совершить свои подвиги.

В "XWing" графика в сражениях реализована по векторному принципу, то есть объекты изображаются как совокупность относительно простых геометрических форм. Такой подход облегчает задачи масштабирования и поворота, позволяет добиться плавности и высокой скорости. В этой игре совершенно не чувствуется абстрактности форм, корабли выглядят и передвигаются очень естественно.

Принципиально все типы истребителей Повстанцев устроены почти одинаково, отличия в основном касаются полетных параметров и типа вооружения.

Основные типы истребителей на вооружении Повстанцев.

"XWing" - наиболее универсальная и многоцелевая машина, получившая название благодаря характерному Х-образному силуэту при виде спереди. Вооружение составляют четыре лазера и протонные торпеды. "XWing" способен вести огонь из четырех лазеров одновременно; несмотря на быстрый расход энергии, это оправдано увеличением поражаемой площади. На олуэкспериментальную машину "XWing" возлагаются очень большие надежды в борьбе с Империей.

"YWing" - отличается тихоходностью и наиболее мощным вооружением и броней; как нетрудно догадаться, его силуэт сверху напоминает букву Y. Стоит обратить внимание на установленные на "YWing" ионные пушки, способные парализовать корабли противника.

★ Рейтинг	
Графика	★★★★★★★★★★
Интерес	★★★★★★★★★
Звук	★★★★★★★★★
Оригинальность	★★★★★★★★
Концепция	★★★★★★★★★★
Общий	★★★★★★★★★★

"AWing" - самая быстрая и подвижная машина, основное назначение которой - разведка. В качестве ударной силы практической ценности не имеет.

ОСНОВНЫЕ СИСТЕМЫ ИСТРЕБИТЕЛЕЙ

Энергосистема истребителей

Энергия, производимая реактором во время полета, расходуется на три цели:

- ведение огня из энергетического оружия - лазеров, ионных пушек.
- поддержание защитного поля, снижающего повреждения от попаданий врага.
- питание двигателя истребителя.

Пилоту приходится соблюдать разумный баланс между этими тремя целями и менять распределение энергии во время полета. Он может увеличить скорость зарядки лазеров или восстановления защиты, но тогда автоматически снижается скорость самого истребителя. Фактически можно достичь любого нужного соотношения между распределением энергии.

Защитное поле может свободно перераспределяться между хвостовой и носовой частью, чтобы максимально защитить истребитель с направления вероятного обстрела.

Вооружение

Все виды установленного оружия делятся на две группы: энергетическое и баллистическое. Для ведения огня из энергетического оружия расходуется энергия реактора; восстановление производится с течением времени. Количество выстрелов из энергетического оружия принципиально не ограничивается. Баллистическое оружие ограничивается в использовании количеством взятых на борт боеприпасов, но зато ракеты могут автоматически преследовать корабль противника, да и ударная мощность у них выше.

При ведении огня из любого оружия можно стрелять как одиночными выстрелами, так и двойными - и даже счетверенными на истребителе "XWing".

Системы наведения и прицеливания

Робот R2D2, установленный на истребителе, не только контролирует навигационную систему, но и помогает пилоту в бою. Истребители передвигаются очень быстро, и попытки стрелять в момент попадания цели к перекрестию оказываются безуспешными; хватает доли секунды, чтобы цель сместилась за пределы зоны поражения. R2D2 рассчитывает курс цели и подает на экране желтый сигнал для стрельбы с упреждением (для этого должен быть включен режим наведения). Это, однако, вовсе не означает, что абсолютно невозможно вести огонь без помощи компьютера, так как имперские бомбардировщики и перехватчики летают довольно медленно.



Для применения баллистического оружия крайне желательно "захватить" цель (без "захвата" ракетами можно стрелять разве что в упор, иногда это даже удобнее). Для этого необходимо поместить центр прицела как можно ближе к цели и дождаться, пока компьютер в течение нескольких секунд подготовится и подаст сигнал.

Гипердвигатель

Специальный прыжковый двигатель позволяет кораблю передвигаться в гиперпространстве на громадные расстояния. Он используется разве что для

транспортировки истребителя к месту проведения задания и для возвращения на базу после его завершения.

Камера

Если вам захочется составить конкуренцию Джорджу Лукасу в части съемок космических сражений, включите установленную на борту камеру и бросайтесь в бой. Потом на базе можно в спокойной обстановке просмотреть фильм о ваших похождениях.

ОСНОВНЫЕ ТИПЫ КОРАБЛЕЙ ПРОТИВНИКА

Истребители (TIE-fighters). Самые подвижные и одновременно самые хрупкие имперские корабли. Применяются исключительно для уничтожения малых космических целей, так как против брони корвета или крейсера слабые лазеры истребителя оказываются бессильны. Один удачный залп парой лазеров достаточен для уничтожения этого корабля.

Бомбардировщики (TIE-bombers). Хотя бомбардировщики не представляют особой угрозы для истребителей Повстанцев, торпедный залп звена бомбардировщиков в два счета разносит большой корабль. Ни в коем случае не подпускайте бомбардировщиков близко к охраняемому вами кораблю и перехватывайте их вдалеке!

Перехватчики (TIE-interceptors). Гибрид истребителя и бомбардировщика и довольно опасный противник для повстанческих истребителей. К счастью, скорость перехватчика и его подвижность не так уж велики, и справиться с ними можно.

Штурмовой катер (Assault Gunboat). Очень опасный и трудный враг, обладающий повышенной огневой мощью. Уязвимым местом штурмовых катеров становится их тихоходность, поэтому рекомендуется нападать с хвоста.

Космический истребитель - сложная машина, и управлять им нелегко. Без хорошего джойстика "XWing" не доставит вам никакого удовольствия. Хотя теоретически можно играть мышью, но на деле это архисложно.

На джойстике реализованы лишь самые общие функции - перемещение и стрельба. Все остальное делается с клавиатуры.

Клавиши переключения обзора:

1 - вид назад-налево.

2 - вид на робота R2D2.

3 - вид назад-направо.

4 - вид налево.

5 - вид через кабину наверх

6 - вид направо.

7 вид вперед-налево.

8 - вид вперед (главный вид).

9 - вид вперед-направо.

. - полноэкранный вид.

/ - внешний вид на истребитель с хвоста.

Клавиши управления истребителем

- - уменьшение скорости.

+ - увеличение скорости.

**** - прекращение подачи энергии в двигатель.

Backspace - полная мощность двигателя.

W - выбор текущего оружия перебором.

I - переключение режимов наведение/опознание бортового компьютера.

P - пауза.

[- 1/3 мощности двигателя.

] - 2/3 мощности двигателя.

S - распределение мощности защиты между носовой и хвостовой частями.

T - последовательный прямой перебор мишеней.

Y - последовательный обратный перебор мишеней.

D - сводка о повреждении систем корабля и управление порядком ремонта.

M - карта.

H - прыжок в гиперпространство и возврат на базу после завершения задания.

J - перенос части мощности от защитного поля в лазеры.

L - перенос части мощности от лазеров в защитное поле.

X - режим ведения огня (одиночный/спаренный/счетверенный).

C - включение/отключение записывающей камеры.

V - данные по остаткам пленки в камере.

Ctrl+C - выход из игры (самый быстрый вариант).

Ctrl+H - полная мощность двигателя.

Alt+D - уровень детализации графики (низкий/средний/высокий).

Alt+C - калибрация джойстика.

Alt+M- включение/отключение музыки.

Дополнительные клавиши:

Ctrl+2 - выход.

Ctrl+[- настройка параметров во время полета.

Ctrl-S - пауза.

Ctrl-A - возобновление игры после паузы.

Alt-E - отмена боевого задания и возврат на базу.



После того, как пилот регистрируется и попадает на базу Повстанцев, у него имеется несколько вариантов выбора:

Pilot Proving Ground - тренажер, позволяющий усовершенствовать искусство управления любым типом истребителя. На тренажере необходимо за определенное

время пролететь через составляющие своеобразный космический лабиринт ворота. Пропуск ворот наказывается уменьшением отводимого времени, а уничто-жение установленных у ворот пушек, наоборот, добавляет времени.

Historical Combat - тренажер, позволяющий воспроизводить "исторические" сражения. Хотя эти победы на развитие сюжета никак не влияют, этот тренажер избавляет от некоторой однообразности полетов через цепочку ворот.

Film Room - здесь вы сможете посмотреть фильмы, отснятые вашей камерой во время сражений.

Tour of Duty - эти боевые вылеты, собственно, и составляют основу "XWing". В игре предусмотрено три различные боевые кампании, а в каждую кампанию входит по 12 заданий. Все задания в пределах одной кампании объединены сюжетом, и попасть к следующему заданию без успешного выполнения предыдущих невозможно.

В каждом задании есть определенная цель, которую и нужно выполнить. Как правило, это либо защита повстанческих кораблей от нападения, либо уничтожение или захват каких-то имперских целей. Во время выполнения задания не стоит рассчитывать на уничтожение ВСЕХ врагов; ресурсы Империи очень велики, и на смену сбитым кораблям все равно вскоре придут новые. Лучше сосредоточиться на конечной цели и не увлекаться бессмысленной охотой. "XWing" завершается уничтожением боевой космической станции Империи "Звезда Смерти", знакомой по фильму. Хотя кампании вроде бы следуют друг за другом, вы можете проходить их в произвольном порядке и даже переключаться на ходу с одной на другую, чтобы позднее снова вернуться к первой.

Информация

Название: XWING
Фирма: Lucas Arts
Год: 1992
Размер архива: 6.3 Mb
Класс: Симулятор
Видео: VGA
Управление: Мышь, Джойстик, Клавиатура
Игроков: 1
Минимум ОЗУ: 2 MB
Процессор: 286

КРАТКО О НОВИНКАХ

ALIEN LEGACY

Очень сильно порадует любителей управленческих и стратегических игр это новое произведение фирмы "Sierra". Кстати, этот жанр для фирмы не характерен, но эксперимент удался на славу - "Alien Legacy" можно без прувеличения назвать явлением в мире управленческих игр.

Действие происходит в недалеком будущем, когда населением Земли возрастает и жить на планете становится тесновато. Человечество устремляется к звездам в поиске новых территорий для освоения, а также для установления контактов с братьями по разуму. Одна из планет в отдаленной части Галактики сильно напоминала Землю по природным условиям, туда и направился корабль с колонистами для того, чтобы образовать поселение. Это поселение стало бы базой для освоения целого участка космоса. На Земле получили сообщение, которое подтверждало, что корабль достиг своей цели, и... с тех пор о корабле и его экипаже никто никогда не слышал. Корабль бесследно пропал вместе с людьми. Когда надежда на благополучный исход окончательно исчезла, к планете был направлен новый корабль с колонистами, "Калипсо". Задача оставалась прежней - колонизировать планету, распространить земную цивилизацию на близлежащие участки и заодно постараться выяснить, что же случилось с предшественниками "Калипсо".

Игрок в "Alien Legacy" выступает в роли капитана экспедиции "Калипсо". Столь хлопотливое дело, как колонизация целых планет, требует квалифицированных помощников, и многие задачи приходится перепоручать вниманию других людей - советников по навигации, науке, главного инженера и военного советника корабля.

Большая часть игры проходит на поверхности разных планет, где возникают и развиваются новые колонии. Умелое руководство строительством и распределение разнообразных ресурсов - минералов, роботов, работоспособного населения - позволяет колониям развиваться. Попутно, как стало модно в управленческих играх, идет развитие науки, то есть ученые экспедиции изобретают всякую всячину для того, чтобы помочь вам достигнуть своей цели.

Ну и, разумеется, по ходу игры вас ожидают контакты с другими разумными расами. С некоторыми из них можно договориться, а другие понимают только язык силы и оружия. Так что, помимо мирного созидания, извольте позаботиться и о своевременном уничтожении тех, кто мешает созидать.

SETTLERS

Еще совсем недавно мы писали о выходе новой прекрасной управленческой игры "Serf City: Life is Feudal", как вдруг оказывается, что "Serf City" - не более, чем предварительная версия игры под названием "Settlers". Объем "Settlers" по сравнению с "Serf City" возрос с 3 мегабайт до 6. Это позволяет надеяться, что изменения не ограничиваются появлением очень славной и красивой заставки, но и в самой игре добавилось что-то новое.

Напоминаем, что в "Settlers" игрок выступает в роли мелкого феодала. На своем участке земли он строит замок и разнообразные вспомогательные сооружения, чтобы крепостные могли спокойно и благополучно трудиться. Размер владений

увеличивается за счет земель соседей - таких же мелких феодалов. Трехмерная графика игры превосходна, особенно выразительно смотрятся мелкие человечки-крепостные за своими повседневными делами.

ISHAR - 3

Весьма известный сериал французской фирмы "Silmarils" получил, наконец, продолжение. Поклонники игры смогут продолжить свои похождения в волшебной стране, где меч и магия противостоят злым силам.

Принципиально в игре изменилось немногое - "Ishar" остался типичной ролевой игрой со столь же типичным игровым интерфейсом, вот разве что образы встречающихся персонажей явно не рисованные, а оцифрованные, то есть введенные в компьютер через видеокамеру.

Недостаток "Ishar-3" - необходимость знания французского языка. Настоящего энтузиаста такая мелочь, конечно же, не остановит.

DARK LEGIONS

Когда фирмы "SSI" выпускает игру размером в 35 мегабайт, с большой долей вероятности можно предположить - нас ждет нечто потрясающее. "Dark Legions" производит исключительное впечатление своим мрачным, угрюмым игровым миром, где разворачиваются титанические сражения с участием орков, троллей, вампиров, призраков, элементалей, демонов... впрочем, перечислять все виды армий было бы несколько утомительно.

И в то же время "Dark Legions" - это вовсе не очередная вариация на военно-стратегические темы! Глазам игрока предстает не карта с высоты птичьего полета, а участок местности, где двигаются крупные трехмерные изображения воинов. Каждый вид воинов отличается от других своими специфическими свойствами - дальностью хода, скоростью восстановления боеспособности, способом нападения и т.д. Поначалу маневры идут в стратегическом режиме, и игра несколько напоминает шахматы - разве что у фигур нет ходов по определенным правилам, ограничивается лишь дальность хода, да еще "сухопутные" войска не могут становиться на покрытые водой квадраты.

Самое интересное начинается, когда дело доходит до сражения. При нападении одной стороны на другую участок местности укрупняется, и игрокам приходится напрячься, чтобы проявить свое умение в динамичном, захватывающем сражении. Даже более слабый воин сможет победить более сильного, если игроку удастся в полной мере использовать свое мастерство и знание своих специфических свойств.

Особо следует отметить графическое оформление игры. Оно сделано просто безукоризненно. Воины двигаются по полю красиво и реалистично, будь это рогатый и многорукий демон с красной кожей, иссохший призрак или огненный сгусток-элементаль. Звуковое оформление не отстает, битвы сопровождаются замечательными звуковыми эффектами.

Играть можно как с компьютером, так и с другим игроком. При этом соперник может сидеть за другим компьютером, а игра ведется по модему или по нуль-кабелю.

THEME PARK

Тема управленческих игр явно властвует над умами разработчиков игровых программ, таких игр становится все больше и больше. На этот раз вам предложат стать

директором развлекательного городка аттракционов в парке.

В трехмерной проекции ваш городок будет расти и развиваться. На территории парка появятся все построенные аттракционы, по дорожкам начнут ходить посетители.

Поначалу может показаться, что игра совершенно несерьезная и вообще простая - понаставил побольше аттракционов и стоек с едой, провел дорожки, да и все дела. А вот через некоторое время начинаешь осознавать, что происходит в игре, и вот тогда оторваться от нее совершенно невозможно. Постепенно на территории парка аттракционов становится все больше, а посетители все больше и больше захламляют его территорию своим мусором, так что доходы увеличиваются пропорционально хлопотам менеджера.

Число сооружений в игре довольно велико, среди них карусели, тиры, киоски по продаже мороженого, гамбургеров и воздушных шариков... и все прочее, вплоть до туалетов (они тоже необходимы).

Вся игра насыщена оригинальными и милыми подробностями, ну например: у посетителей, что ходят по парку, иногда возле голов возникают "фуметти" - облачка с мыслями по поводу вашего парка и обслуживания в нем. Облачка бывают черными (для "ругательных" мыслей) и белыми (для "хвалительных" мыслей). Покопавшись в этих мыслях, можно извлечь ценные рекомендации относительно уровня сервиса.

В игре придется думать о всех вопросах, вплоть до самых мелких, даже о содержании сахара в мороженом, которым кормят посетителей (чтобы не сердить ассоциацию здравоохранения).

ZOOL - 2

Вторая серия игры для детей (или для впадающих в детство) о похождениях маленького глазастого ниндзя. Динамика в чистом виде - бегай, прыгай да стреляй в разнообразных гадких монстров. По пути ниндзя собирает призы в виде различных сластей и просто вкусных вещей. Поскольку игра делалась на деньги фирмы "Чупа-Чупс", то нетрудно догадаться, ЧТО становится главным призом для маленького ниндзя во время игры.

Еще раз настоятельно порекомендуем "Zool - 2" родителям, которые желают подобрать для своего ребенка забавную, симпатичную и увлекательную игру. По крайней мере, в смешном мире "Zool - 2" нет места кровожадности и жестокости.

SOCCER KID

Сюжет игры производит впечатление шизофренического бреда. Впрочем, для динамических игр сюжет является скорее досадной помехой, поэтому о нем можно смело забыть.

Итак, преступный инопланетянин-коллекционер перетряхивает всю Галактику в поисках сувениров, которые он похищает. На Земле таким сувениром для него становится Кубок чемпионата мира по футболу. Пока украденный кубок телепортируется на корабль пришельца, что-то в аппаратуре ломается, и кубок, разбитый на несколько частей, оказывается снова на Земле, причем все части попадают в разные места. Некий пацан, футбольный фанат, неизвестно откуда узнает всю эту историю и отправляется собирать разбитый кубок. С собой он берет футбольный мяч, которым и пользуется вместо оружия - пушечными ударами мяча он сметает со своего пути злых панков и рокеров и других антиобщественных личностей.

Но оформлена вся эта чушь очень здорово - и звук, и графика вполне "на уровне". Не только дети, но и взрослые смогут приятно провести за игрой время.

STRIP POKER PRO

Мы долго и честно вспоминали, на каких играх, кроме покеров "на раздевание", мы бы видели марку фирмы "Artworx". Попытка оказалась неудачной, но признаем очевидное: их стрип-покеры улучшаются от версии к версии.

Стрип-покер - это вполне классическая карточная игра в покер, но игроки здесь расплачиваются за проигрыш, снимая с себя одежду. 100$ проигрыша соответствуют одному предмету туалета.

Последний вариант стрип-покера выполнен в SVGA-режиме, и по качеству изображения сильно отличается от всех более ранних VGA-шных вариантов. Одновременно могут играть до четырех игроков. Любого из трех противников можно рассмотреть, так сказать, в подробностях, а двое остальных в это время показаны в уменьшенном виде.

Все версии компьютерного покера играют очень слабо, и "Strip Poker Pro" здесь ничем не отличается, опытный игрок запросто раздевает своих компьютерных соперников. Вполне возможно, что фирма-производитель нарочно снижает уровень игры, чтобы не раздражать купившего игру человека постоянными проигрышами и показать ему то, что тот хочет.

Вместе с игрой пришли 3 диска с дополнительными соперниками, поэтому в данный момент можно выбирать из 9 компьютерных игроков (из них 8 женщин и 1 мужчина).

LAST ACTION HERO

Герои любого мало-мальски популярного фильма немедленно переселяются в компьютерные игры. Обычно эти игры делаются в спешке, пока фильм не утратил первых мест в хит-парадах.

"Последний киногерой" со Шварценеггером не миновал этой участи. Игра по мотивам этого фильма не отличается ничем сверхъестественным, кроме немалого обьема, вполне обыденная смесь жанров, где преобладает динамика.

THEATRE OF DEATH

Несколько крохотных, но вооруженных до зубов солдатиков гурьбой носятся по джунглям, подчиняясь приказам игрока. Управлять их действиями очень просто, по сути можно только с помощью мыши приказать им переместиться в определенную точку или открыть огонь по мишени, которую укажет игрок. Залогом успеха становится хорошая реакция и наблюдательность - ведь противники такие же маленькие, как и супермены из "нашего" отряда.

Эта игра очень сильно напоминает популярный "Cannon Fodder", вот разве что графика и звук немного похуже, но зато у "Theatre of Death" есть свои достоинства: солдат можно сажать в танки или даже вертолеты и продолжать сражение в могучей боевой машине.

SABRE TEAM

Игры такого плана встречаются довольно редко, поэтому жанр не успел надоесть. По жанру "Sabre Team" относится к "чистой" пошаговой тактике. Под руководством игрока оказывается вооруженное до зубов спецподразделение по борьбе с

террористами; скажем, первое получаемое задание - освобождение заложников из захваченного экстремистами американского посольства. Каждый из персонажей оснащается оружием и снаряжением, среди которого винтовки и автоматы, газовые гранаты - в общем, целый арсенал. Далее вы координируете действия своей команды, что-то типа "первому прикрывать сзади, второму идти на разведку в первый коридор слева с автоматом наизготовку, третьему...".

Быстрота реакции и умение жать на кнопки роли не играет, успех операции определяется тщательным и умелым планированием и координацией. Управление тщательно продумано, и разобраться с ним можно за считанные минуты - в отличие от предыдущих подобных игр.

HONG KONG MAHJONG

Маджонг - древняя и экзотическая восточная игра, популярная в Китае и Гонконге. В маджонг играют четыре человека особым набором костяных пластинок - что-то вроде увеличенной колоды карт со своими мастями (круги, бамбук, иероглифы).

До сих пор набор пластинок для маджонга в компьютерных играх использовался исключительно для особого рода пасьянсов. Эти пасьянсы были красиво сделаны, но... к азартной и умной исходной игре имели такое же отношение, как детская игра "Чапаев" к шашкам.

Теперь каждый может под чутким руководством обучающей программы научиться играть в маджонг, выбрать себе партнеров по силе и сразиться в совершенно нормальный восточный вариант игры. С владельцами звуковых карт партнеры общаются голосом, а не надписями на экране.

WIZARD!

Для любителей ходить по лабиринтам и мечом и магией сражаться с толпами кровожадных монстров. В игре использован принцип трехмерного синтеза изображения, отчего картинка перемещается не скачками, как в популярных играх типа "Eye of the Beholder", а плавно.

Именно эта трехмерность и придает игре основную прелесть. Это, видимо, первый опыт создания полноценной ролевой игры со всеми традиционными принадлежностями - предметами, заклинаниями, закрытыми дверями и всем прочим, где был бы использован такой принцип формирования изображения. Особенно приятна визуализация по максимуму всех игровых действий - заклинание полета заставляет компанию действительно летать, заклинание стены создает вполне видимую и непреодолимую стену и т.д.

Задача недвусмысленно сформулирована в самом начале: необходимо собрать в замке четыре магических кристалла и сразиться со стражником.

CORRIDOR 7

Популярность сериала "Wolfenstein" явно не дает покоя программистам самых разных фирм и вдохновляет их на создание подобных игр. К этому же виду относится и "Corridor 7".

Одинокий супермен, как обычно, большим пулеметом сражается с толпами мутантов, захвативших научную станцию. Синтез изображения выполнен так себе - неклассический с фиксированными позициями, ни нормальный трехмерный...

Основным приятным новшеством становится возможность ОДНОВРЕМЕННОГО

обзора игрового экрана и карты этажа, на которой указано местонахождение всех мутантов. Доступ к некоторым комнатам при этом закрыт, если нет соответствующей магнитной карточки; а карточки дают на разбросанных по комплексу компьютерных терминалах.

KRUSTY'S FUN HOUSE

Специальная игра для детишек и слабого пола, с милой и выразительной детской графикой. Главный герой, клоун, отважно борется с наводнившими дом мышами. Именно мыши нарисованы выразительнее всего - у них нахмуренные и сердитые физиономии.

Каждый уровень представляет собой небольшую логическую задачку - хитроумно применяя валяющиеся в комнатах предметы, нужно заставить мышей попасть в специальное мышиное (или противомышиное?) устройство.

EVASIVE ACTION

Игра специально создана, чтобы доставить максимум удовольствия двоим игрокам; вести сражения соперники могут на одной клавиатуре, в режиме разделения экрана, или по модему на двух разных машинах.

Все дело сводится к единоборству двух боевых летательных аппаратов, управляемых игроками. Каких аппаратов - определяет конкретный временной период, игроки выбирают его сами. Диапазон для выбора широк - можно сражаться на "этажерках" времен Первой мировой, истребителях Второй мировой, современных реактивных истребителях или космических кораблях XXI века.

Можно взять на себя смелость заявить, что "Evasive Action" - одна из самых достойных игр, рассчитанных на двоих игроков.

FORMULA-1

Перед вами - типичные автомобильные гонки среди машин серии "Формула-1". Трек, возможно, выглядит несколько условно, однако все в этой игре подчинено одному: скорость, скорость и еще раз скорость!

От стремительности, с который автомобили мчатся по треку, захватывает дух. Управление очень простое, но, несмотря на это, победить в гонках сможет лишь игрок с выдающейся реакцией. Среди прочих достоинств игры отметим возможность соревнования двух игроков одновременно.

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

Тоже гонки, но на этот раз - не по спортивному треку, а по дорогам США. Подозрительные типы в самом начале делают ставки, и, чтобы не остаться без гроша в кармане, проигрывать нельзя. Сделано довольно красиво и плавно, но в общем ничем не выделяется среди игр подобного плана.

BATTLE ISLE-2

Развитие хорошо известной стратегической игры "Battle Isle". Фирма постаралась на славу: добавилось некоторое подобие сюжета, но основные изменения коснулись графики: в SVGA-режиме графическое оформление смотрится совершенно по-новому. Эту игру на сегодняшний день можно обьявить лучшей тактикой для двоих безусловно и по всем параметрам.

GHENGIS KHAN - 2

"Исторические имитации" японской фирмы "Koei" позволяют игроку побыть Наполеоном, Чингисханом и другими воинственными, но прославившимися личностями. В основном игра ведется в двух аспектах: экономическое и политическое управление делами принадлежащей вам страны, а также непосредственное тактическое руководство войсками во время битв с соседями. Обычно основные претензии к продуктам "Koei" сводятся к оформлению игры, так как графика оставляла желать лучшего.

"Ghengis Khan - 2" является римейком, то есть "переизданием" популярной старой игры. Исчезли все недостатки графики, а также была частично переработана схема ведения сражений - теперь они ведутся в превосходном трехмерном виде, а не в виде сверху.

ENTITY

Героиня волей волшебника переносится из нашего мира в фантастический, чтобы сразиться со злым демоном и победить его. Ее похождения начинаются из доисторических времен, где в первобытных джунглях бегают стада динозавров разной величины и агрессивности.

Игра очень приятно нарисована, и повозиться с ней интересно, несмотря на отсутствие особых творческих находок. Вообще "Entity" довольно сложная и требует от игрока недюжинной реакции и умения обращаться с клавиатурой.

DUNGEON HACK

Эта игра понравится не всем, она расчитана на любителей, но на многих любителей. Любители EYE OF BEHOLDER - к клавиатуре! В вашем любимом стиле, с отличным аудиовизуальным сопровождением реализована древнейшая ролевая игрушка, бродившая еще по компьютерам с алфавитно-цифровыми дисплеями. Вам должна быть известна IBM-овская версия - ROGUE. Главный герой в гордом одиночестве спускается в подземелье, и ищет, ищет, богатеет, повышается в уровне, бронируется, экипируется, убивает чудовищ - добираясь до мифического сокровища на самом дне ужасной бездны. Но если в классическом варианте все это изображалось в виде карты, да еще в тестовом режиме, то здесь - пошаговый трехмер. Игра оснащена богатейшим сервисом, вплоть до печати карты на принтере. Изменена и концепция мира - она взята целиком AD&D.

BLACK SECT

Типичнейшее приключение французского производства. По вполне понятным причинам все сообщения тоже идут на французском языке, и это несколько охлаждает энтузиазм по прохождению этой в общем то неплохо исполненной игрушки.

Общая сюжетная канва, насколько удается уловить по заставке и по виду игровых экранов, такова: в средневеково-волшебной стране группа людей ("черная секта") творит террор, убийства и вообще безобразничает. Если быть откровенным, то за несколько минут игры мы даже не смогли толком понять, предстоит ли нам бороться с "черной сектой" или, наоборот, помогать ей (хотя первое более вероятно).

Вызывает удивление громадное количество игровых глаголов, оформленных в виде пиктограмм: посмотреть, взять, положить и т.д., не менее 16 штук. В последнее время подобные игры как-то упрощались, и такие сложности смахивают на архаизм.

Но в общем и целом сделана игрушка славно, графика вполне "на уровне". Знатоки французского, дерзайте!

WARLORDS II - SCENARIO BUILDER

У такой классической игры, как "Warlords II", был, наверное, только один недостаток - невозможность конструировать сценарии самому. Нет, конечно, можно было создавать случайные карты местности, с заданными параметрами, но играть именно на той карте, которую вам хочется, нельзя.

Новое приложение к "Warlords - II" позволяет редактировать все, что угодно - рельеф, свойства армий и их условные изображения, магические предметы... И это не говоря уже о том, что вместе с приложением поставляется около двух десятков новых сценариев, иной раз очень экзотических. Например, сценарий, где действие происходит в США во время Войны за независимость, и среди воюющих сторон - северяне, южане, мексиканские бандиты, индейцы. Или Первая мировая война - с танками, пулеметами, отравляющими газами, или юмористическая война свиней, не говоря уж о всевозможных мирах серии фэнтэзи.

Если вы любите "Warlords - 2", то этот продукт вам позволит найти в пройденной игре новый источник удовольствия.

HARPOON - 2

Продолжение лучшей в мире военной игры "Harpoon", где в различных сценариях имитируется глобальный театр военных действий. Управление ведется на уровне отдельных кораблей, самолетов, аэродромов и т.д. В отличие от других игр, имитирующих военные действия, здесь достигнута высочайшая степень реализма, никаких условностей - реальная боевая ситуация и реальная техника. Игра не блещет уровнем графики, зато отличается функциональностью и информационной насыщенностью, вплоть до базы данных по всем боевым кораблям и ВВС с фотографиями всех обьектов.

1942: THE PACIFIC AIR WAR

Местом действия нового авиационного имитатора фирмы "Microprose" стал Тихий океан, где идет война за господство в воздухе между США и Японией. Самолеты выполняют самые различные миссии - истребительные, бомбардировочные, сбрасывают торпеды на корабли противника. Качество имитации, как это обычно для фирмы "Microprose", исключительное.

Помимо режима непосредственного воздушного боя, можно проводить небольшие военные кампании и руководить действиями тактических отрядов, куда входят и авианосцы. Когда авианосец оказывается у цели, пересаживайтесь в кабину самолета - и вперед.

Чтобы одни и те же миссии не надоедали, в игре содержится специальный редактор миссий, так что вы сможете сконструировать любую боевую обстановку.

DEPTH DWELLERS

Новая "виртуальная реальность", где вам приходится бродить по лабиринтам и палить во врагов из своего оружия. На этот раз дело происходит в подземных шахтах, где вы таким образом боретесь против гнусного поработителя Ри.

Качество изображения в режиме высокого разрешения очень реалистичное, а лабиринты, невзирая на некоторую однообразность стен, вполне жизненны.

Самой интересной возможностью игры является ни много, ни мало как... стереоизображение! Правда, это только в полной версии игры, которой у нас пока нет, да еще при наличии специальных очков. Но, пожалуй, еще ничего похожего на стереоэффект в играх даже не планировалось.

HOCUS POCUS

Фирма "Apogee" снова радует нас хорошей динамической игрой. Оригинальности здесь, может, и не хватает, но удовольствия доставляет немало.

Юный маг по имени Хокус отправляется на "полевые испытания" своего магического искусства. Для этого его перебрасывают в самые различные миры, где монстры охраняют хитроумно запрятанные сокровища. Задача на каждом уровне вполне определенная - например, собрать некоторое количество магических шаров, разбросанных в стенах замка. Если "экзамен" кончится благополучно, Хокус получает высший диплом мага, а если нет, то диплом ему уже не понадобится.

Игра не относится к разряду "тупых", то есть приходится пошевелить мозгами, чтобы добраться до потайных комнат и собрать нужные сокровища. Как обычно, в замках есть потайные двери, а также рычаги и кнопки, их контролирующие, а вот что и как нажимать - думает уже сам игрок. Следует еще отметить отличное музыкальное сопровождение с прямой поддержкой GRAVIS.

SPELLCASTING 301

Сама по себе игра не нова, просто до нас она добралась с некоторым запозданием. Это третья игра из серии "Spellcasting", повествующей об авантюрных и любовных похождениях молодого колдуна.

Текстовые quest'ы - вещь очень специфическая. В них нет мультипликационного или видеоизображения главного героя со стороны, а вся графическая сторона ограничивается сменой картинок-кадров (впрочем, в данном случае - очень красивых, SVGA-шных картинок!). В основном все управление производится через отдание команд на английском языке.

Фирма "Legend" - общепризнанный лидер по производству текстовых quest'ов. Самым большим достоинством ее продуктов стали остроумные и оригинальные сюжеты, а удовольствие от них ничуть не меньше, чем от нормальных quest'ов. Обычно в любой ситуации приходится искать нестандартный и неочевидный выход.

Итак, после многочисленных приключений, выпавших на долю героя в первых двух сериях игры, он отправляется отдохнуть на пляж. Там его внимание привлекает роскошная блондинка в бикини, и она явно не прочь познакомиться поближе...

JOURNEY TO THE WEST

Игра создана в Китае по мотивам известного памятника китайской литературы. Три главных персонажа книги - свинья Чжу Бацзе, царь обезьян Сунь У Кун и монах Шасэн - путешествовали на Запад страны по своим делам. По дороге они встречались со множеством опасностей, сражались с хитрыми оборотнями и демонами.

"Journey to the West" - динамика в чистом виде. Игроки сражаются с толпами монстров приемами кун-фу и своим специальным оружием, и упорно продвигаются вперед, к новым монстрам. В конце каждого уровня вылезает злой и сильный босс, приходится выносить и его.

Оружие у каждого свое: у Чжу Бацзе это грабли, у Сунь У Куна - вошебный посох,

а у Шасэна - хитроумное шаолиньское оружие монахов. Кстати, в книге монах Шасэн вел себя довольно пассивно, и все проблемы в пути приходилось решать Сунь У Куну и Чжу Бацзе. В игре он способен сражаться ничуть не хуже своих спутников.

RED HELL

"Красным адом", обещанном в заглавии этой игры, стала планета Земля после того, как коммунисты захватили на ней власть. Вся Америка пала под натиском красной тирании, единственной более-менее свободной державой остается Япония. В погоне за наращиванием промышленного производства коммунисты не обращают внимание на экологические проблемы, и промышленные выбросы вместе с разрушением озонового слоя над планетой ставят планету на грань экологической катастрофы.

Как вы, наверное, без труда догадались, речь идет о представителе жанра quest. Самые эрудированные припомнят игру "Kronolog: Nazi Paradox", где все было очень похоже, только вместо коммунистов там выступали победившие во Второй мировой фашисты.

Похоже, на всем протяжении игры слова персонажей сопровождаются живой оцифрованной речью. Но авторы явно перемудрили, и игра состоит из примерно тысячи небольших файлов. Соответственно игровой процесс до нелепого тормозится, загрузка идет долго, а графику иначе, как посредственной, не назовешь.

ROBINSON'S REQUIEM

Новый представитель "виртуальных реальностей" оказался типичной ролевой игрой. Это первый опыт фирмы "Silmarils" в популярном ныне жанре.

Ваш персонаж катапультируется из потерпевшего аварию космического корабля над первобытной дикой планетой. Посадка происходит в саванне, поросшей редкими деревьями. Как ни странно, первая опасность подстерегает вас вовсе не от хищников местной фауны, а от товарища по несчастью - он заявляет свои права на территорию и подкрепляет их ножом. Приходится прикончить агрессора голыми руками. Немного дальше вам встретится еще один странный человек, который превращается в оборотня-волка и тоже нападает.

В трехмерном "виде из глаз" синтезируется все, что только можно увидеть - деревья, трава, живые существа, предметы... Этот вид смотрится довольно эффектно, но требует производительной и мощной машины - как и все прочие "виртуальные реальности".

К сожалению, игра общается с пользователем на французском языке, это существенно затрудняет дело.

WAR GAME CONSTRUCTION SET: TANKS!

Танки составляют исключительно мощную ударную силу любой армии со времен появления самых первых машин во время Первой мировой. В этом можно легко убедиться, если воспользоваться историческими и вымышленными сценариями "Tanks!". Как понятно из названия, танки занимают центральное место в игре.

Игры класса "милитари", где сражения разворачиваются на специальном "гексагональном" поле, не пользуются у нас особой популярностью - наверное, из-за недостаточно эффектной графики. А жаль! Ведь это борьба умов, военная стратегия в чистом виде, практически без примеси случайных факторов. Успех здесь целиком

определяется способностью предвидеть действия противника и найти слабину в его построениях.

В "Tanks!" входит редактор для новых сценариев. Стройте рельеф по своему желанию, наполняйте его военной техникой - простор для экспериментов ничем не ограничивается.

D-DAY

Времена Второй мировой войны. 6 июня 1944 г. вы можете управлять ресурсами и армиями любой из сторон этого исторического конфликта. Выбирайте генералов, которыми будете командовать, включая исторических персонажей - Монтгомери, Брэдли и Роммеля. Ассортимент вооружения довольно широк - самолеты, танки, артиллерия и т.д. Интересно, что вы можете не только руководить перемещениями целых армий, но и управлять действиями отдельных рот на тактическом уровне - только представьте себе полноэкранные бои, в реальном времени и графике высокого разрешения!

Пожалуй, эта превосходная стратегическая игра все же ориентирована на любителей жанра военных стратегий, но она вознаградит любого за усилия, потраченные на ее освоение.

INHERIT THE EARTH

"Inherit the Earth" вызвал некоторое удивление, поскольку до этого фирма "New World Computing" не выпускала игр в жанре классического quest'а. Но, несмотря на отсутствие наработанного опыта, получилось все исключительно здорово. Графика приятна и выразительна, интерфейс несложен и сразу понятен. В общем, любители quest'ов сильно порадуются.

Из заставки выясняется, что люди на Земле вплотную занялись "воспитанием" животных, развитием их интеллекта. Животные развивались и строили свою цивилизацию "меньших братьев", но в один прекрасный день все люди куда-то исчезли, оставив зверюшкам целую планету. Звериные племена унаследовали Землю и стали жить по-своему.

Герой игры - лис Риф, мастер по решению головоломок и логических игр. На соревновании в самом начале игры Риф замечтался о получении главного приза и... проиграл решающую партию, заняв только второе место. Впрочем, эта беда оказалась не главной. На ярмарку, где проходили соревнования, пришло известие о пропаже Шара Бурь - загадочного артефакта, предсказывающего дожди и грозы. Племя свирепых и тупых Кабанов с ходу обвинило Рифа и его подружку, заявив, что лисы все воруют. Чтобы Кабаны не подняли бунт, власти (в лице Лосей) решили арестовать Лис. Риф, зная о своих логических способностях, вызвался отыскать Шар Бурь. Поскольку словам лис не очень-то доверяют, Лоси и Кабаны приставили к нему по одному солдату для контроля. Но Кабаны к тому же взяли подружку Рифа заложником и грозят убить ее, если к следующему новолунию Риф не вернется с Шаром. Вот в такой невеселой обстановке Риф начинает свое следствие.

BREAKLINE

Помните древнюю и сверхпопулярную игру "Arcanoid", где требовалось ударами шарика разрушать стены и с помощью ракетки удерживать шарик в игре? Как ни странно, после выхода "Arcanoid - 2" сколько-нибудь приличных игр на эту тему так и не вышло. И вот - пожалуйста, "Breakline". Игра идет в режиме SVGA, 256 цветов

при высоком разрешении. В целом идея не претерпела особых изменений, хотя некоторые дополнительные улучшения появились.

У "Breakline" зачем-то имеется некоторое подобие сюжета: дескать, земляне путешествуют по космосу и покоряют новые планеты, для чего нужно захватывать крепости сопротивляющихся врагов. Вот ваша ракетка и является супертанком, который и штурмует эти крепости. Сюжет, конечно, надуман, но сама игра очень хороша.

PINBALL DREAMS - 2

На всякий случай напоминаем: пинболл (он же флиппер) - игровой автомат, где на наклонное поле с хитрой системой рычагов, отражателей, луз и т.д. запускается стальной шарик. Игрок должен как можно дольше удержать шарик в игре.

"Pinball Dreams - 1" был одним из лучших компьютерных пинболлов - пока не вышла игра "Pinball Fantasies" той же фирмы. Но вот появилось продолжение старого хита. Что можно о нем сказать? Четыре новых поля, улучшенная графика. До уровня "Pinball Fantasies" игра не дотягивает, но отстает ненамного.

EPIC PINBALL - 3

Это продолжение еще одной очень популярной пинболльной серии - "Epic Pinball". У каждой серии есть свои поклонники, доказывающие, что эта серия лучше, поэтому не станем обсуждать сравнительные достоинства.

На четырех новых полях "Epic Pinball - 3" игрок может настроить уровень графики на скорость и производительность своей машины, чтобы подобрать нужное сочетание.

STRIP POKER FOR WINDOWS

Семейство игр, работающих в среде "Windows", пополняется довольно медленно. Вот появился новый вариант покера "с раздеванием", с нормальным и достаточно удобным интерфейсом. Ничего особо оригинального или выдающегося в этой игре, наверное, нет. По крайней мере владельцы SVGA-карт могут порадоваться нормальным картинкам, а то все существующие варианты стрип-покера работали только в VGA-режиме низкого разрешения. Играет программа очень слабо, но это присуще всем компьютерным вариантам покера.

THE GRANDEST FLEET

Новой стратегией порадовала фирма Q.Q.P., создатель второй по интересу стратегии-фэнтэзи CONQUERED KINGDOMS. Действие происходит в современном мире, война на море. Графика не супер, но очень неплоха, а концепция сражений, пожалуй, заслуживает похвалы.

POWER POKER

Весьма выдающаяся разновидность покера для истинных профессионалов этой превосходной игры. Никаких отвлекающих моментов, вроде девиц разной степени обнаженности, здесь нет, просто покер в чистом виде. Знаток сможет выбрать для себя нужную разновидность покера, причем выбирать можно из нескольких десятков вариантов. Если ни один вариант не подойдет, можно даже создавать свой покер с собственными правилами торговли и комбинациями карт.

Пожалуй, это первый вариант компьютерного покера, где по ходу игры можно получить ценнейшую статистическую информацию, вроде вероятностей улучшить пару с обмена

двух или трех карт и т.д.

Несколько смущают два обстоятельства: во первых, “Power Poker” зачем-то сделан исключительно для работы в среде “Windows”. Во-вторых, в сопровождающей документации рекомендуется использовать его на... 486-ой машине с 8 Мб памяти!!! Вот уж это было совсем неожиданно, неужели без такого компьютерного монстра игра будет работать недостаточно хорошо?

TIE FIGHTER

Еще не изгладились из памяти грандиозные космические бои игры “XWing”, шедевра фирмы “Lucas Arts Entertainment”. Напомним, что игра была создана по мотивам “Звездных Войн”, самого известного и кассового киносериала Америки. Сражаясь на стороне положительных и свободолюбивых Повстанцев в пилотском кресле космического истребителя, приходилось расстраивать планы поработителей Галактики - гадкого Императора и Лорда Вейдера.

Естественно, уничтожение Звезды Смерти в конце “XWing” было исключительной несправедливостью к Империи, ведь надо же дать шанс и злым! И вот теперь, в новом хите той же фирмы “Lucas Arts Entertainment” вы сможете восстановить порядок и отбросить Повстанцев на их исходные позиции. Вы - имперский ас, летающий на TIE-истребителе, маленьком юрком корабле характерных очертаний (напомним, что TIE - это сокращение от английских слов, означающих “Двойной ионный двигатель”). Как вам понравится такое задание - перехватить и уничтожить транспортные корабли повстанцев во время бегства с захваченной ледяной планеты Хот?

Основной принцип графического оформления игры сохранился, графика реализована на векторном принципе, то есть изображения всех объектов синтезируются как совокупность многогранников. Невзирая на такой “абстрактный” подход, выглядят корабли очень неплохо, а уж повороты и масштабирование обсчитываются мгновенно, и за счет этого сильно повышена скорость игры. По сравнению с “XWing” происходящее на экране во время боя выглядит еще качественнее, хотя трудно сказать, за счет чего достигнуто улучшение.

Отметим также режим обучения начинающего пилота во время тренировочных полетов с подсказками, в каких случаях какая клавиша используется. Хотя по сравнению с “XWing” набор клавиш остался практически тем же, новичкам этот режим может сильно пригодиться.

OUTPOST

В продаже этот шедевр фирмы “Sierra-On-Line” появится скоро - в декабре и только на компакт-диске. Ну, а мы с вами сможем познакомиться с этой игрой на полгода раньше, правда, она немножко меньше свое окончательной версии - на 350 мегабайт. За бортом, к сожалению, остались все заставки и видеоролики, а также некоторые звуковые эффекты. Что делать, обычно отыскать на винчестере чуть меньше 400 свободных мегабайт бывает нелегко.

“Sierra On-Line” явно решила отдохнуть от своих надоевших quest'овых сериалов и заняться управленческими и стратегическими играми. Совсем недавно появилась такая великолепная вещь, как “Alien Legacy”, и вот теперь - “Outpost”. Приходится признать, что слухи об этой давно ожидаемой игре ходили давно, однако такого высокого качества графического оформления никто не ожидал.

В "Outpost" вы сможете руководить возрождением земной цивилизации на планетах, доселе безжизненных и непригодных для обитания. К сожалению, по сюжету игры старушка-Земля была уничтожена прямым попаданием гигантского метеорита, так что выбирать место проживания не приходится. Некоторым счастливчикам удалось спастить на космическом корабле, и им придется немало потрудиться для покорения космоса и строительства колоний.

Трехмерный вид растущей колонии на фоне безжизненных скал выглядит очень впечатляюще, а графика высокого разрешения безукоризненно красива. Внешне все это чем-то напоминает "SimCity-2000", только ЧУТЬ-ЧУТЬ менее красиво, но зато с инопланетной экзотикой. К тому же, в отличии от "SimCity", вам придется не только строить свою колонию, но и еще заниматься развитием науки и разными открытиями, в результате которых можно будет строить новые сооружения и пользоваться другими благами.

Игра довольно сложна, приходится учитывать очень много аспектов жизнедеятельности колонии. Конечной цели как таковой, похоже, нет, вся суть заключается именно в процессе развития.

Внимание: игра работает ТОЛЬКО в среде "Windows"! Но на качестве графики это почему-то не сказывается.

STAR TREK : JUDGEMENT RITES (SFX AND MOVIE PACK)

Это не самостоятельная игра, а добавление к известному произведению "Star Trek : Judgement Rites", созданому по мотивам еще одного популярного американского киносериала - "Звездный Поход". Хотя игра была оформлена весьма неплохо, к ней теперь предлагается пакет звуковых эффектов и межсюжетных кинороликов объемом в 17 мегабайт. Помня, насколько подобные вставки украсили "Wing Commander - 2", горячо рекомендуем этот пакет всем, кому понравится "Star Trek: Judgement Rites".

BOX RANGER

Игра явно не имеет перспектив на завоевание нашего игрового рынка - графика довольно "хромая", сюжет избитый до невозможного, поэтому мы описываем ее скорее как забавного уродца в паноптикуме. Хотя, с другой стороны, может, кому и понравится...

Делали ее корейцы, насколько можно судить по корейским иероглифам во время инсталляции. Хорошо, что хоть слово "SoundBlaster" было написано по-английски, а то бы пришлось приглашать переводчика.

Это чистая динамика, каких вы видели десятки на игровых приставках. По экрану слева направо летит нечто (самолет, мужик с крылышками или что-нибудь в этом роде), непрерывно палит во врагов, потом в конце уровня вылезает босс, и приходится возиться с ним. Ничего нового или оригинального в "Box Ranger" нет, за исключением личности героя - насколько мы поняли, это летающий почтовый ящик. В качестве супермена (или супер-ящика) он расстреливает каких-то агрессивных стрекоз и других насекомых.

ALADINO

Если бы не жуткая примитивность самой концепции игры, это было бы очень даже неплохо. Трехмерный мир игры с видом сверху/сбоку сделан вполне славно, а

движения главного героя - доброго молодца в красных шароварах с большой саблей и его врагов - смотрятся просто отлично. Вот этот самый молодец, судя по названию игры - Алладин (игра вся на испанском, поэтому о многом можно лишь догадываться) бегает по лабиринтам, саблей расправляется с врагами, а нужно ему за ограниченное время собрать несколько предметов в виде сумок, тогда джинн переправляет его дальше. Уровни отличаются друг от друга внешним оформлением лабиринтов - то это лес, то подземелье.

"Aladino" внешне несколько смахивает на старенькую игру "Immortal", только оформлен куда красивее, а вот с содержанием у него слабовато.

OVERLORD

Имитаторов боевых самолетов довольно много. Из них изрядную часть составляют имитаторы самолетов времен Второй мировой войны. Казалось бы, никаких открытий ждать здесь не приходится по причине "отработки" темы.

И вот приходит "Overlord". Скажем так: в самой полетной части, наверное, ничего принципиально нового вы не увидите. Разве что заслуживает внимания графика SVGA-режима. И это уже было ("SVGA Air Warrior", например, или "Flight Simulator - 5"), хотя в "Overlord" динамично изменяющаяся картина полета, неба перед лобовым стеклом и земли далеко внизу сделана куда лучше, чем у всех программ-предшественников.

Бросается в глаза совсем другое. Достаточно взглянуть на свой самолет "со стороны" (такие переключения вида тоже есть во всех полетных имитаторах) и немного поманеврировать им - покачать крыльями, задрать нос или сделать разворот. Невероятный, фантастический реализм обсчета трехмерного объекта! Традиционно, как известно, было два подхода к изображению объектов в имитаторах: векторный, о котором уже говорилось в связи с "TIE Fighter", и растровый, где есть несколько "фотографий" любого объекта в нескольких ракурсах, и по мере надобности на экран выводится одна из этих "фотографий". Естественно, невозможно хранить сотни "снимков", в которых объект поворачивается на ничтожную долю градуса, поэтому изображение объекта меняется скачкообразно. Для примера: нисколько не умаляя достоинств игры "Wing Commander", отметим существование этого характерного недостатка.

В "Overlord" используется какой-то третий принцип. Как это сделано - признаемся, пока не совсем ясно. По идее, даже мощностей хорошей 486-ой машины не должно хватать для полного, реалистичного обсчета изображения самолета в режиме SVGA с его 256-ми цветами в высоком разрешении.

Не касаясь достоинств игры как имитатора, хочется отметить именно новую технологию формирования изображения. Ее применение позволяет надеяться, что скоро аналогичная технология будет использована и в других играх, а "Overlord" является лишь "первой ласточкой".

LITTLE DEVIL

По качеству мультипликационной графики "Little Devil" не знает себе равных. Солидный размер игры (за 30 Мб) с лихвой окупается удовольствием от того, что вы увидите на экране. По сути дела, "Little Devil" - это полноценный мультфильм, где вы активно вмешиваетесь в действия героя и помогаете ему.

Герой игры - небольшой обаятельный черт, отважно идущий по наполненным

ловушками и всевозможными опасностями лабиринтам. Лабиринты не слишком сложные, к тому же карта исследованной части лабиринта автоматически строится на экране. В коридорах разбросаны золото, ключи и еда. На собранное золото чертик может покупать в комнате-магазине разные нужные предметы, причем нужность этих предметов становится очевидной далеко не сразу.

Основным местом действия становятся комнаты. Как правило, заходя в комнату, вы должны выполнить какую-то задачу. Задача требует от вас как умения активно и быстро жать на клавиши, так и некоторого усилия интеллекта, чтобы понять, что же, собственно, требуется сделать. Пример: неподалеку от входа есть комната с огромным пауком. Паук плюется маленькими паучками, паучки ползают и кусают чертика за ноги. Так вот, нужно поливать большого паука из баллончика аэрозолем и одновременно топтать и съедать мелких паучков. А для этого, конечно, нужно своевременно купить аэрозоль в магазине.

Чем дальше чертик забирается в лабиринт, тем изощреннее становятся задачи. Некоторая проблема состоит в том, что нельзя сохранить игру в любой момент; для этого необходимо отыскать специальную комнату отдыха. Так что здоровье обычно представляет весьма насущную проблему, а если оно случайно кончается, чертика начинает мучить в камере пыток исключительно мерзкая личность.

Признаемся, что "Little Devil" довольно сложен, особенно это касается динамических моментов. От игрока не требуется ни знания языка, ни особо изощренного интеллекта - скорее, хватает обычной смекалки и отличной реакции, поэтому усердие в конечном счете все равно побеждает.

ULTIMA 8: PAGAN

Поклонники фантастического ролевого сериала "Ultima" давно ожидали выхода в свет этой игры. То, что мы увидели, превзошло все ожидания.

Потрясающий мир игры показан в традиционном для серии "Ultima" псевдотрехмерном виде "как бы сверху". Но ни в одной из предыдущих игр не было достигнуто такой красоты изображений и такой естественности всех движений всех персонажей.

Завязка сюжета: главный герой волею злого демона попадает в другой, фантастический мир. Он приходит в себя на морском берегу - его без чувств подобрал в море рыбак. Поблизости лежит большой город, где можно сразу же увидеть, как неизвестному бедолаге сносит голову палач. В городе и начинаются поиски дороги обратно, в свой мир...

"Ultima 8" может кому-то понравиться, а кому-то - нет. Но объективно можно уверенно сказать: игрового мира такого размаха и такой степени правдоподобия еще не было НИКОГДА.

Персонажи игры показаны в трехмерном виде необычайного качества, их движения плавны и естественны, для каждого из них, для всех их действий созданы десятки кадров. Героя можно заставить не только ходить и сражаться, но и также прыгать, бегать и даже лазать. Практически любой предмет можно взять, предметов только "для оформления" почти нет. Если, допустим, герой не может утащить с собой здоровенный сундук, то он по крайней мере может двигать этот сундук по всей комнате и поставить его там, где сочтет нужным. Все предметы подчиняются законам физики - например, если вы бросаете книгу, то она не просто хлопнется на землю,

а опишет в воздухе плавную дугу, да еще подпрыгнет, ударившись об землю. И все это показано в отличной цветовой гамме, с яркими и красивыми пейзажами. Столь же тщательно отработано и звуковое сопровождение, включающее даже звук шагов на фоне прекрасной музыки и оцифрованную речь. В отличие от предыдущих игр серии герой путешествует в одиночку, с ним нет его верных друзей. Также новым является прямое управление персонажем в режиме реального времени, которое идет даже во время разговоров. Раньше действие шло пошагово. В общем, был сделан решительный шаг от классического шагового ролевика к интерактивному фильму.

Как всегда, главными противниками в игре оказывается злой Страж, стремящийся поработить все миры, и ваш положительный герой Аватар (это скорее профессия, нежели имя). Мир, куда волей Стража попадает Аватар, находится под правлением четырех злых титанов. Они держат под своим контролем стихии Огня, Воды, Воздуха и Земли. Аватару предстоит найти ключ к ниспровержению власти титанов и к своему спасению, иначе Страж захватит страну Британию и всю Землю.

Как и во всех предыдущих играх серии "Ultima", сюжет игры превосходен, он сделал бы честь роману цикла "фэнтези". В разговорах с местным населением Аватар постепенно узнает крупицы информации обо всем вокруг, и лишь умелое использование этих сведений позволит ему успешно вернуться в свой мир.

STAR WARS CHESS

Игрушка, принадлежащая ко все расширяющемуся и неизвестно кем потребляемому семейству мультипликационных шахмат. Эти игры, по сути, обыкновенные шахматные программы, изображают фигуры на доске в виде различных персонаажей, в данном случае из бессмертного сериала Лукаса "Звездные Войны". Не просто игрок двигает вперед пешку - это робот R2D2 перекатывается на своих колесиках, и не просто ферзь берет ладью - прекрасно анимированный Черный Лорд в упорном поединке побеждает Йоду, учителя Джедаев. Все сопровождается криками, клацаньем металла, взрывами и т. д. Очень красивая, но довольно бестолковая игрушка, незачем ей занимать целых 38 мегабайт на жестком диске!

BENEATH A STEEL SKY

Впервые замечена на AMIGA, буквально через пару дней появилась и на PC. Шикарное приключение, прекрасно оформленное и придуманное. Сюжет интригующий, и проходить интересно, совсем как когда-то давным-давно первые квесты. Действие - в отдаленном будущем, в полицейском мире, взятом из известного сериала комиксов. Главный герой типа диверсанта, должен постоянно избегать множества охотящихся за ним военных, похоже даже, какой то фашистской структуры. За ним неотрывно следует маленький робот-чистильшик, хитрый и временами доставучий, но замечательный друг и помощник. Довольно развито общение - масса разговоров по игре. Загадки не раздражают, а довольно ничего. Сплошь и рядом смертельные концовки - нужно не зевать. Вообще, игра проходится на одном дыхании, вложена масса фантазии, а это в последнее время встретишь нечасто.

SEA WOLF

Давно известно, в мире нехватка морских симулятров. Они делаются редко, и не всегда хорошо. А самое интересное из войны на море, ясное дело, подводные лодки. Конечно, все любители субмарин хорошо знают такой прекрасный в свое время симулятор атомной субмарины 688 ATTACK SUB. Так вот, SEA WOLF - ее прямое

продолжение, причем классное продолжение. Существенно улучшен интерфейс, произошла его сдвижка от красоты к удобству управления. Добавлено много видов оружия, подлодка стала посовременнее. Удачно сделаны перископные виды, даже с колышащейся водой, да и корабли противника вполне реалистичны. На сегодняшний день, бесспорно, лучший симулятор морского судна.

RAVENLOFT

Впечатление от этой игры трудно правильно передать. С одной стороны, она не оказывает обвального восторга, как многие новые вещи, но удивительно оригинальна и своеобразна. Это классическая ролевая игра по концепции AD&D, но впервые для этой концепции выполненная в виде виртуальной реальности. Игра напоминает Ultima Underworld, но действие происходит в основном на открытом пространстве. Графика и движение получше, чем в Ultima, и неудивительно, все происходит в SVGA-режиме. Начинается путешествие вдвоем, по дороге можно набирать союзников. Прекрасный сложный сюжет, в котором разбираться и разбираться, далеко не всегда силовыми способами, и мир - не привычное фэнтэзи, а скорее готические ужасы, вампиры и тому подобное. Богатые иллюстрации, музыка не слишком хороша, но подходяща к случаю. Автоматически ведется карта. Игра увлечет всерьез и надолго, но только если понравится с первого раза, необычный стиль графики некоторых отпугивает.

WAX WORKS

Довольно старая приключенческая игрушка фирмы ACCOLADE, только-только дошедшая до нас, но заслуживающая, чтобы ее упомянули. Это типичный "ужастик", сделанный для того, да и для нынешнего времени, весьма недурно. Молодой человек попадает в дом своего дяди, в настоящий семейный музей восковых фигур. Эти сцены, в которых можно найти и сцены обрядов египетских жрецов, и ужасы полуночных кладбищ, отличаются тем, что служат своеобразными дверями в мир, который изображают. Главному герою предстоит исследовать каждый из них в поисках ключа к снятию семейного проклятия. Псевдотрехмерный вид из глаз, пошаговое перемещение.

MONSTER BASH

Простенькая игрушка из разряда динамики, даже с EGA-графикой, но веселая и смешная, с замечательной музыкой, на детско-кладбищенскую тему, с черными приколами. Идеальна, чтобы расслабиться, ведь динамичсекой игре необязательно быть замечательно красивой, чтобы занимать первые места по популярности.

OSCAR

Полная противоположность предыдущей вещи. Симпатичные Оскар исследует мир кино. Замечательно красивое оформление, зато довольно туманна цель каждого уровня и большое количество обломов в процессе игры немного утомительно. Лучшая динамическая игра для ребенка. Резонно спросить, зачем мы поместили сюда эти две маленькие игрушки, по две строчки на каждую? Дело в том, что на IBM очень мало хорошей динамики, и не хотелось бы, чтобы были пропущены хорошие вещи.

ИГРАЕМ ВМЕСТЕ

Компьютер - очень универсальная штука. Кроме того, что он полностью снимает проблему увлекательного времяпрепровождения в гордом одиночестве - с его помощью можно провести прекрасный вечер в кругу друзей. В этой статье мы опишем лучшие игры для двоих и более человек, возможно, некоторые из них станут Вашими любимыми и принесут много часов чистого удовольствия. Мы включили в это описание также и некоторые старые и очень старые игры, ведь это совсем не мешает им быть интересными. Мы не включили сюда те игры, которые позволяют коллективное участие, но с помощью более чем одной машины, то есть через кабель, модем, сеть. О них - отдельный разговор. Также не вошли сюда классические игры - шашки, шахматы и т.п. Не включены и игры, не снискавшие особой популярности и заслуженно забытые.

КОМПАНЕЙСКИЕ ИГРЫ

HIRED GUNS

Одна из самых гениальных игр на много человек, от 1 до 4. Двое могут работать с клавиатурой, один на мышке, один на джойстике. Сюжет - далекое будущее, группа наемников отправляется выполнять боевые задания. Нужно исследовать каждый новый уровень, уничтожить всех врагов и найти и использовать выход. Большой выбор заданий, от тренировочных до полномасштабных кампаний, и персонажей. Игровой экран делится на 4 одинаковые части, таким образом у каждого игрока как бы свой маленький экранчик, на котором синтезировано псевдотрехмерное изображение с видом из глаз и несколько сервисных пиктограмм. Все одновременно могут перемещаться, применять оружие и другое оборудование, ставить ловушки собирать предметы, причем все находятся в одном виртуальном мире, т. е. один персонаж может с легкостью пристрелить другого, что дает возможность, к примеру, устраивать соревнования по выживанию.

RAMPART

Еще одна замечательная игра, превосходный синтез динамики и логики. Играть могут до 3 человек, правда в этом случае условия не совсем равные, так как одному приходится играть на мыши или джойстике. Кусочек карты на экране делится рекой на две или три части, и каждому дают начальный замок. Затем игроки расставляют внутри замка выданные пушки, и, наконец, палят из них по замкам друг друга. Окончательная фаза - восстановление повреждений, чем-то напоминающая игру TETRIS. Кто не успел закрыть все проломы в стене и замкнуть контур - потерял замок или его часть. В процессе восстановления можно и захватывать новые территории, увеличивая жизненное пространство и огневую мощь.

TANKWARS, SCORCHED EARTH

Малоизвестные, но очень популярные в кругу своих поклонников вещи. Сюжет берет свое начало с зари компьютерных игр, графика простая, но функциональная. На экране изображается в виде сбоку некоторый рельеф, часто довольно сложный. На нем в случайной последовательности расставляются боевые машины соперников, количеством до десятка. Машины могут управляться как живыми игроками, так и компьютером. Потом по очереди начинается стрельба друг в друга, причем самым

разнообразным оружием, от кассетных бомб до разрушителей скал. Необходимо уметь пользоваться каждым видом оружия и преимуществами рельефа, ориентироваться в баллистике. Тур продолжается, пока в живых не останется всего одна машина, после чего все попадают в магазин, причем сумма на закупки оружия зависит от успеха в игре. Оптимальная игра для больших сборищ.

MOONSTONE

Волшебная игра для 4 человек. Рыцари бродят по стране в поисках магического камня. У каждого из них есть полная свобода действий, куда пойти и с каким противником сражаться; в частности, они могут сражаться и друг с другом. Победы приносят рыцарям золото, новое оружие и магические амулеты. Можно заходить в города и разные странные места типа башни волшебника. Если в основном все передвижения происходят в виде сверху, то сражения очень живописно реализованы в псевдотрехмерном стиле. Движения выглядят довольно реалистично и приятно.

JONES ON THE FAST LANE

Великолепное развлечение для дружеской компании! Каждому из игроков по очереди дается возможность спланировать недельное расписание своего персонажа: сколько часов затратить на работу, сколько - на учебу, что купить и в каком магазине, дешевом или дорогом. Очень многое зависит от умения вовремя ухватить выгодную вакансию на престижной фирме. Все могут сами выбрать путь развития своей карьеры и оценить правильность выбранного пути по результатам. Каждое принятое во время игры решение является довольно важным и существенным - без хорошего костюма вас не примут на работу в нормальный офис, а экономия на еде и питание в забегаловках могут пагубно отразиться на вашем здоровье. Выигрывает тот, кто первый достигает намеченных целей по основным показателям - деньгам, карьере, образованию и счастью. Типично американская игра.

OIL EMPIRE

Очень старая игра, в EGA-режиме, но до сих пор лучшая по части экономических соревнований. Каждый из игроков владеет нефтедобывающей компанией с начальным капиталом. Чтобы выиграть и разорить конкурентов, нужно наладить правильную добычу и распределение нефти, захватить наиболее выгодные регионы и рынки, умело играя ценами и вовремя меняя стратегию продаж. Возможны и диверсии, и судебное преследование.

ДУЭЛИ

LOTUS

Автогонки тоже стали очень популярным жанром компьютерных игр. "Lotus" выделяется среди прочих качественной, быстрой графикой и возможностью совместной игры. Вопрос о том, как на экране показывать ситуацию для двух машин одновременно, решен предельно просто. Экран разделен надвое, и у каждого игрока - своя независимая половинка.

STAR CONTROL - 2 (SUPER MELEE)

Лучшая динамическая игра для двоих. Каждый игрок набирает команду из кораблей различных типов, после чего команды сражаются до полного уничтожения одной из них. Сражения происходят в космосе, где действуют силы инерции и гравитационные поля планет, так что научиться направлять корабль в нужное место не так-то просто.

"Изюминкой" игры становится умение игрока отыскать слабые стороны в корабле противника и мастерски использовать их. Например, небольшой, но подвижный и легко управляемый корабль может с успехом сражаться с бронированным монстром.

BUBBLE BOBBLE

Редко какая из старых игр продолжает жить до сих пор и доставлять людям такое удовольствие, как "Bubble Bobble". Два дракончика очищают от чудовищ пещеру; для того, чтобы справиться с врагом, нужно плюнуть в него пузырем и боднуть, пока враг барахтается в пузыре. Есть и другие способы, но средства для их применения возникают нерегулярно и практически случайно. Обилие самых разнообразных призов и средств борьбы с чудовищами делает тактику неординарной и разнообразной. На многих уровнях существует свой маленький секрет; чтобы раскусить его, приходится изрядно пошевелить мозгами. Главный секрет обаяния этой игры - в несравненном сплаве конкуренции с сотрудничеством. Общая цель и совместное используемые кредиты не мешают игрокам перехватывать друг у друга самые ценные призы.

CHOPPER DUEL

Очень простая и быстрая. Два вертолетика гоняются друг за другом в замкнутом пространстве, используя для борьбы пулеметы. Тривиально и занимательно, в духе лучшей старой классики.

ARCHON ULTRA

Одна из новых игрушек, римейк древней CGA-шного хита для XT-машин. Игра напоминает шахматы, но с необычными фигурами. Главная прелесть - попавшие на одну клетку фигуры вместо обычного для шахмат взятия переносятся на боевое поле и начинают в динамическом режиме драться между собой, и требуется большое умение, чтобы победить врага. Прекрасно нарисовано и отличное аудиосопровождение.

CYBER EMPIRE

Не из тех, что годятся любому, но вызывает большой интерес. Игра может происходить в двух режимах - для планирования действий - стратегический, а для проведения конкретных столкновений - динамический. Цель каждого - захватить страну, используя для этого гигантских шагающих боевых роботов разной маневренности и вооружения. Как стратегия игра явно слаба, но как динамика - бесспорно, одна из самых лучших. Сражения роботов происходят с видом сверху, возможны коллективные свалки большим количеством машин.

СИМУЛЯТОРЫ

Есть небольшая группа симуляторных игр, которая позволяет игрокам бороться друг с другом при помощи одного компьютера и поделенного пополам экрана. Самой первой игрой такого плана являлась SKY CHASE. Она отличается высокой скоростью, но довольно схематичной графикой. Условные самолеты летают в условном кубике пространства, пользуясь пулеметом и ракетами для охоты друг за другом. Игра сохранила свою привлекательность и на сегодняшний день. Вторая вещь - BLUE MAX - сражения на этажерках времен первой мировой войны. Ограниченная маневренность и вооружение, присущие этому типу самолетов, но зато неплохой симулятор сам по себе, и играть интересно. TOP GUN 2 - тут можно сразиться на современных истребителях, но сама игра сделана похуже и поскучнее, меньше возможностей для развития боевого мастерства. Самой интересной игрой подобного

плана является, без сомнения, EVASIVE ACTION, появившаяся совсем недавно. Она предоставляет возможность игры на четырех типах летающих машин всех времен -классические этажерки, самолеты второй мировой, современные истребители и космические штурмовики будущего. Игра сделана превосходно и оставила великолепное впечатление.

СТРАТЕГИИ

Стратегические игры на много человек - давно известное и популярное времяпрепровождение. Стратегические игры обычно очень сложны и требуют большого количества времени, но это не пугает многочисленных поклонников. Таких игр много, а мы ограничены обьемом статьи, поэтому расскажем только о самых популярных. WARLORDS II - по праву занимает первое место среди стратегий вообще. Играют до восьми человек, место любого может занять компьютер. События разворачиваются в фэнтэзийной стране, и наряду с обычной пехотой и кавалерией сражаются всевозможные монстры и мистические существа. Графика и звук - высочайшего качества, по части исполнения и содержания - ни единой претензии. На ту же тему и CONQUERED KINGDOMS, но выполнено заметно хуже. Лучшей стратегической игрой на современную тему является EMPIRE DELUXE и похожая на нее BATTLES OF DESTINY. Уникальным тактическим моделированием и боевой концепцией отличается серия игр BATTLE ISLE, BATTLE ISLE'93, THE GREAT WAR, BATTLE ISLE, воссоздающие локальные конфликты войн современности, прошлого и будущего в классической тексовой форме.

ПОЕДИНКИ

Сюда мы отнесли все игры, где на экране происходит бой двух соперников, пользующихся разнообразными приемами рукопашного боя и восточных единоборств, как с оружием, так и без. С живым соперником играть на порядок интереснее: он не запрограммирован на определенный тип ведения боя и на совершение ошибок, дающих вам шанс на победу; он хитрее и опаснее машины. Здесь все решает относительная сила и умение.

Бесспорным фаворитом среди всех таких игр стал "Mortal Kombat". Каждый из противников выбирает себе бойца-персонажа (одного из семи), а далее бой идет до смертельного исхода. Как ни жестоко это звучит, особое удовольствие доставляет производимое на компьютере отрывание головы своему сопернику или приканчивание его иным способом, поскольку сидящий рядом "живой" соперник непроизвольно издает горестные вопли или протестует иным способом.

Для любителей чисто спортивных поединков и классических единоборств с применением оружия предназначен "Budokan". Если в упомянутом только что "Mortal Kombat" главное - агрессивность и натиск, то в "Budokan" обычно верх берет более осторожный. Бойцы в "Street Fighter II" на экране примерно такого же размера, как и в "Mortal Kombat", однако графика здесь реализована не оцифрованным вводом изображения с видеокамеры, а просто рисованой мультипликацией. Приятной чертой игры является довольно большое разнообразие приемов и комбинаций. "Tongue of the Fatman" несколько устарел в отношении графического и звукового оформления, но оригинальность его концепции осталась пока что непревзойденной. Гладиаторы в межзвездных боях колизея Толстяка Монду представляют самые разные расы и цивилизации - у гуманоида, кстати, шансов там очень мало. Приемы оказываются крайне неожиданными и оригинальными, а богатый выбор оружия делает тактику

разнообразной. "Body Blows" мы упомянем скорее для полноты картины, поскольку графика могла бы быть сделана получше, а в персонажах ничего оригинального не видно.

АРКАДЫ

В эту группу мы собрали просто добротно и качественно сделанные игры.

В отличие от "поединковых" игр здесь игроки сражаются на одной стороне, а не друг против друга.

"Joe&Mac - Caveman Ninja" повествует о том, как два симпатичных юных троглодита спасали девушек своего племени. На их пути лежат многочисленные препятствия: от громадных динозавров до плохих троглодитов из конкурирующего племени. Старый добрый принцип "стреляй во все, что движется" будет, наверное, жить до тех пор, пока живы компьютерные игры; сама игра является типичной "стрелялкой" с видом сбоку.

Для своего времени "Golden Axe" был одной из самых замечательных игр. Компания героев отправлялась воевать со злым монстром по кличке "Death Adder". Отличительной чертой этой игры является "псевдотрехмерность", то есть экран "как бы" обладает третьим измерением - глубиной.

Если вы решите вдвоем побегать по извилистым лабиринтам захваченной пришельцами космической станции в игре "Alien Breed", вам обязательно понадобится джойстик. Вы обшариваете станцию и уничтожаете стаи "чужих". Повсюду валяются полезные предметы, которые нужно собирать: ключи, аптечки, боеприпасы и т.д.

Примерно тот же принцип - беготня по лабиринтам с видом сверху - использован и в "Gauntlet II", вот только обстановка там выдержана в стиле "фэнтези": призраки, золото, передвигающиеся стены и т.д. Эта игра позволяет на одной клавиатуре играть четырем(!) игрокам одновременно; больше мы нигде такого не видели.

"Teenage Mutant Ninja Turtles - 2" созданы по мотивам популярного мультика о приключениях ниндзя-черепашек. Задача оздоровления обстановки в городе решается тотальным истреблением панков, рокеров и бандитов. Все это выполнено в виде сбоку, и таких игр уже было очень много.

Боевые шагающие роботы - герои игры "Space Waste" - очищают от агрессивного и одичавшего механического мусора целую планету. По жанру это типичная "стрелялка" с видом сверху.

ОГЛАВЛЕНИЕ

D

E

F

G

H

I

L

M

N

O

P

R

S

T

U

X

Водолеев С. Г.

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

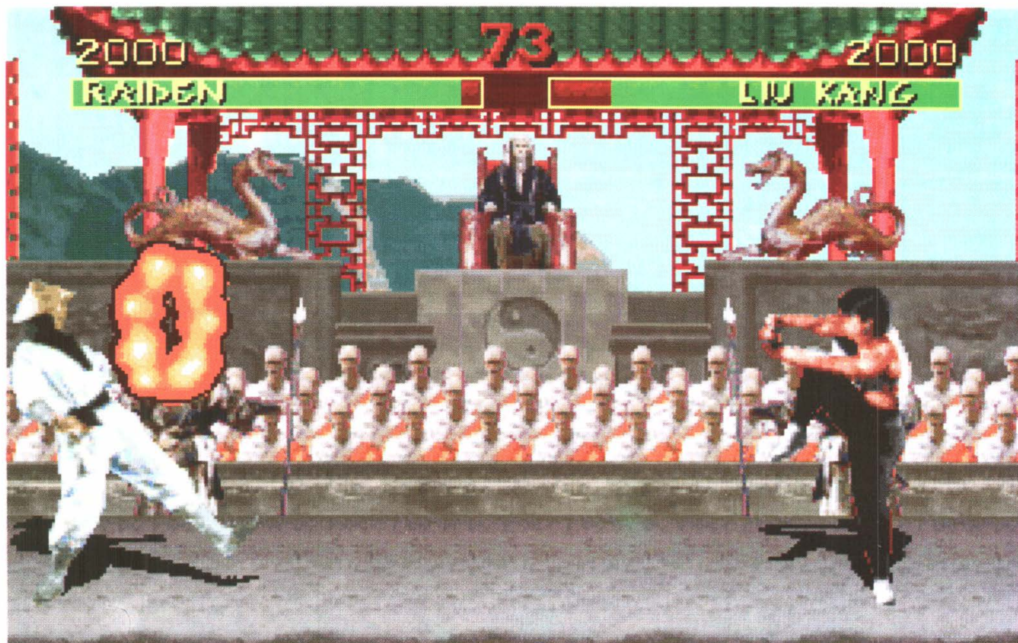
ЛР 063904 от 16.02.95.
Подписано в печать 05.12.94. Формат $70 \times 100^1/_{16}$.
Печать офсетная. Тираж 15 000 экз. Зак. 1325.

«Фолио-Пресс». 198207, Санкт-Петербург, пр. Стачек, д. 136.
Оригинал-макет подготовлен в издательстве «Интерласт».

Отпечатано с оригинал-макета
в ГПП «Печатный Двор» Комитета РФ по печати.
197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15.



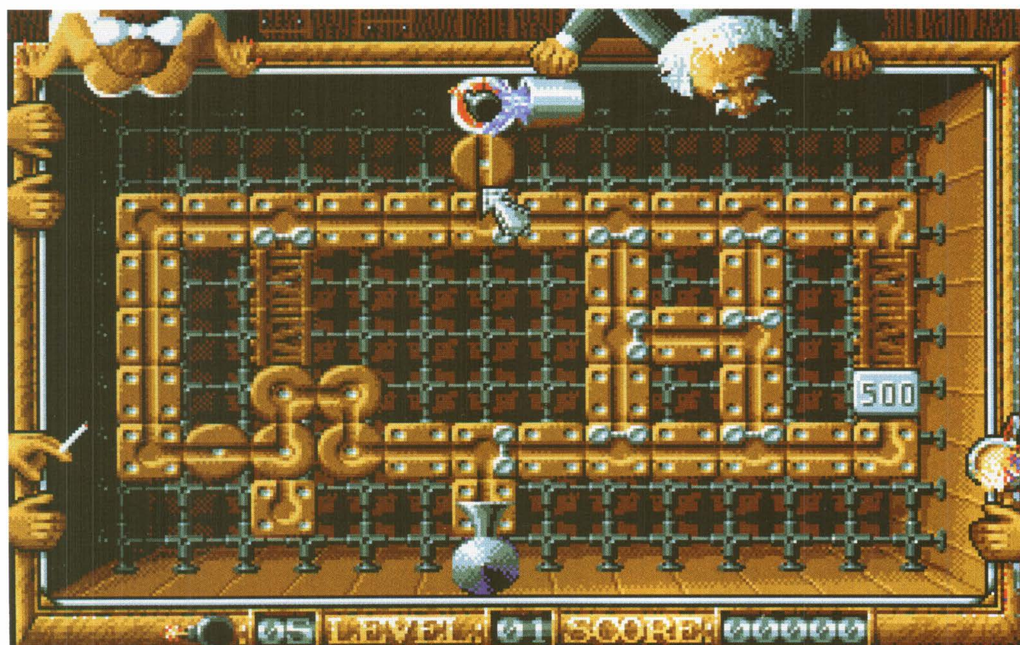
Loom.



Mortal Kombat.



Blake Stone.



Boston Bombclub.



Pinball Fantasies.



Prince of Persian II: Shadow and the Flame.



Simon the Sorcerer.



Syndicate.



Ultima 7. Part 2: Serpent Isle.



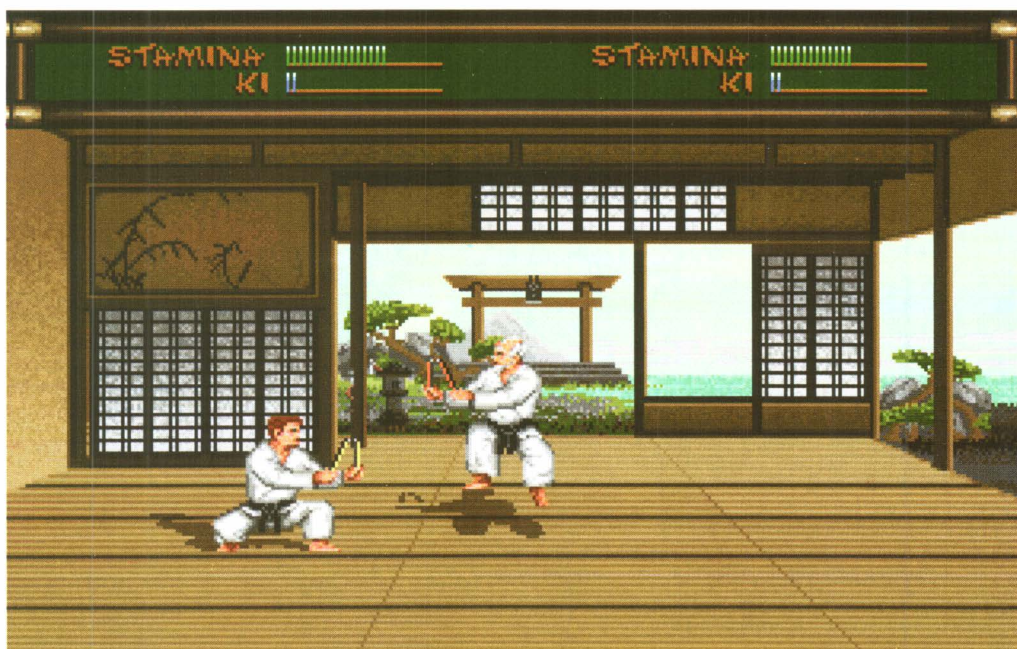
Veil of Darkness.



Doom.



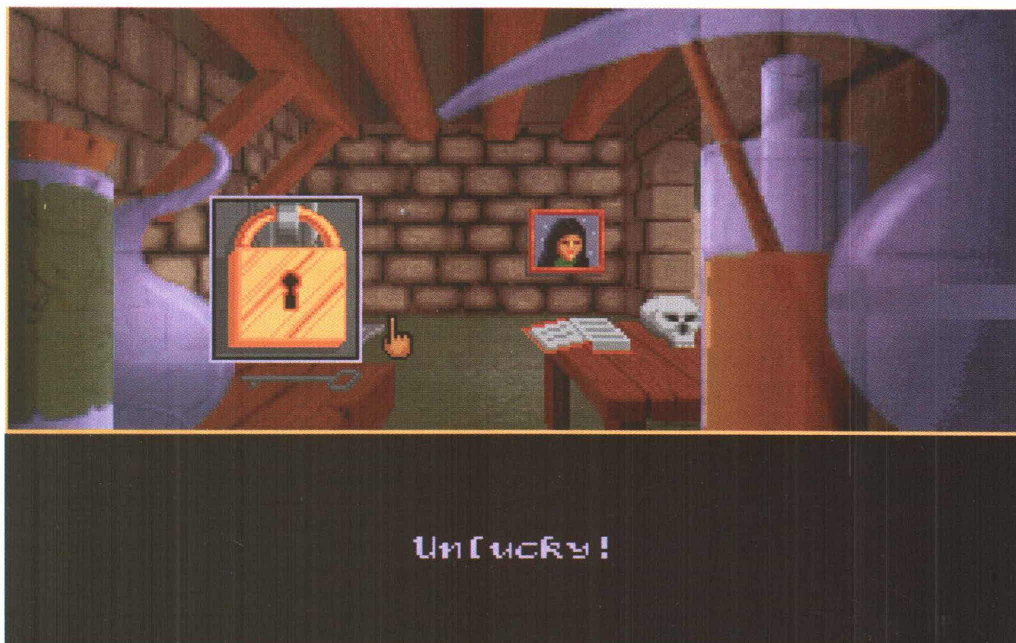
Dune II: The Building of a Dynasty.



Budokan.



Comanche: Maximum Overkill.



Prophecy.



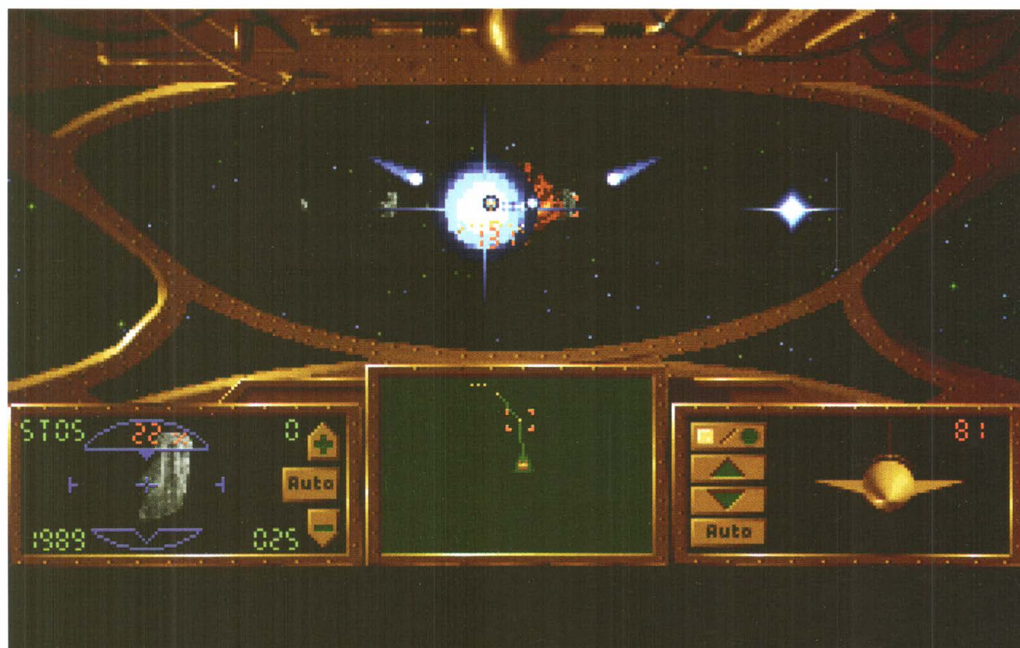
Rampart.



Field of Glory.



Fury of the Furries.



Inca-2: Wiracocha.



Kyrandia 2: Hand of Fate.



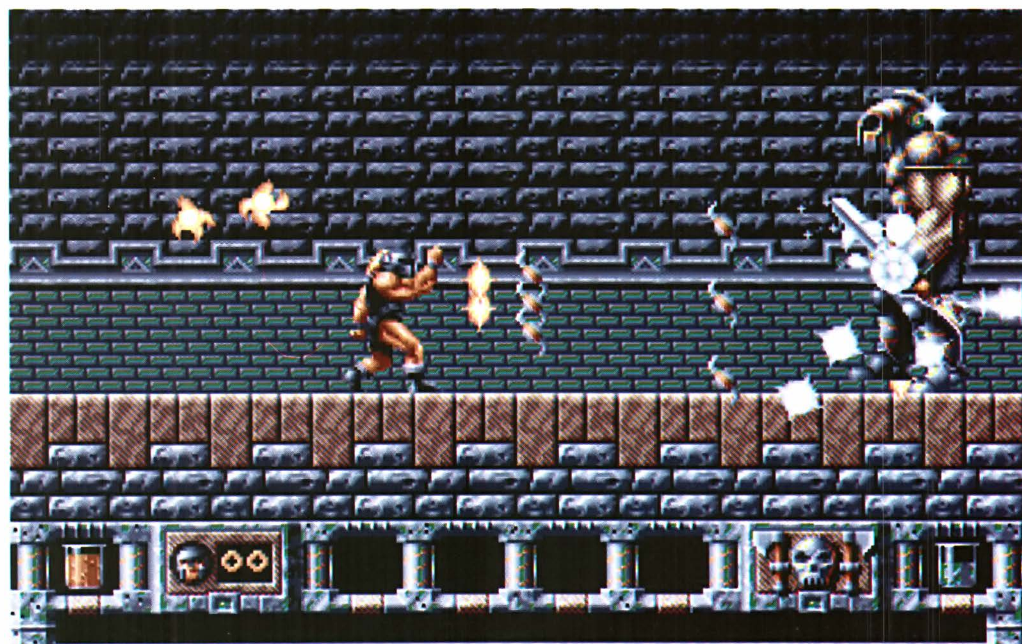
Risky Wood.



Shadow Caster.



Goblins.



Gods.



Multimedia. 7-th Guest.



Multimedia. Mad Dog McCree.



Nova 9: Draxon's Revenge.



Police Quest 4: Open Season.



Golden Axe.



Hired Guns.



WOLFENSTEIN 3D.



Companions of Xanth.

Книга ... содержит описания более 100 игр для компьютера IBM PC, как полных, с детальными инструкциями по их прохождению, так и кратких, предназначенных для предварительного ознакомления. Богатая вводная часть содержит массу интересной и важной вступительной информации. Большое количество цветных иллюстраций помогает получить более наглядное представление об описываемых играх.

D II

